100 Páginas

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

Seja criativo e concorra a dois PlayStation 2

Junho 2005
Ano 7 • Nº 77
Brasil R$ 6,90
Europa €2,90

PlayStation

Dicas e Truques para

www.europanet.com.br

1325 DICAS & TRUQUES

4 Detonados

PS2 Resident Evil Outbreak 2
Mapas, fases secretas e personagens

PS2 Obscure
Solução de todos os enigmas

PS2 7 Sins
Fature todas as gatas do game

PS1 Tomb Raider 4
70 segredos deste clássico

PlayStation 3

Tudo sobre o novo console. Fotos do aparelho, dos jogos e do controle

E3

ESPECIAL E3 2005

19 PÁGINAS DA MAIOR FEIRA DE GAMES DO MUNDO

- Tomb Raider Legends
- Prince of Persia 3
- Okami
- BurnOut Revenge
- SOCOM 3
- We Love Katamari
- Onimusha Dawn of Dreams
- Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi

E tem muito mais

EXTRA!
As **Gostosonas da Feira**
Fotos exclusivas

ISSN 1516-4209

dentsu

EXISTEM OUTRAS MANEIRAS DE SE DIVERTIR NO CARRO.

like.no.other™

www.sony.com.br/xplod

SONY XPLOD.
MUITO MAIS
DIVERSÃO
NO SEU CARRO.

SONY

MAS O PAI DA SUA NAMORADA NÃO PODE FICAR SABENDO.

SONY XPLOD É UMA LINHA COMPLETA DE SOM AUTOMOTIVO PARA VOCÊ TER MÁXIMA DIVERSÃO. SÃO CD PLAYERS, SUBWOOFER, AMPLIFICADOR E AUTO-FALANTES, QUE DÃO POTÊNCIA E FIDELIDADE AO SOM DO SEU CARRO. XPLOD. DIVERSÃO GARANTIDA, ONDE QUER QUE VOCÊ ESTEJA.

Xplod

Ass. Técnica • Consertos
Venda • Troca • Compra
Destravamento

PlayStation · NINTENDO 64 · XBOX · NINTENDO DS · GAME BOY ADVANCE · PSP

Aerografia em Games

Aceitamos Cartões:

AMERICAN EXPRESS · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico Banco 24 Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

A Loja dos Gamemaníacos

Sedex para todo o Brasil

Tel.: (11) 3361-4002 / 3331-2840 / 3331-0944
Rua Sta. Ifigênia, 210 – 1º andar – São Paulo – SP

JN Games

PlayStation

EDITORA EUROPA

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Maio/2005

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor-assistente: Leandro Calçada
Editor-executivo: Julio Wecchi
Redatores: Humberto Martinez, Nelson Alves Jr., Danilo Bastos, Felipe Azevedo e Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Caio Martinelli, Erick Melo, Gerson Tung, Izabel Donaire, José Júnior, Makotron e Vanessa Marques

Euroimagem: Valerio Romahn
Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha
Propaganda: Letícia Nunes
Publicidade – São Paulo
Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Executivos de Negócios: Angela Taddeo (0xx11) 3038-5092, Alessandro Donadio (0xx11) 3038-5095, Claudia Alves (0xx11) 3038-5096, Elisangela Xavier (0xx11) 3038-5091, Flavia Pinheiro (0xx11) 3038-5105
Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinicius Christe (0xx11) 3038-5094, Gianpaolo Iarussi (0xx11) 3038-5103, Raphael Gherardi (0xx11) 3038-5084 e Rodrigo Sacomani (0xx11) 3038-5082
Assist. de Publicidade e Criação: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5098
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Publicidade – Outras Praças
Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Julmara Figueiró
Santa Catarina: (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações
Publicidade – EUA e Canadá
Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz
Atendimento Pessoa Jurídica: Joelma Dantas (0xx11) 3038- 5104 – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro
Atendimento ao Assinante: Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667 Fabiana Lopes (Coordenadora); Anna Paula Sanchez, Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Julia Ianes, Paula Hanne e Tamar Biffi
Administração: Cecilia Tomazelli (Gerente); João Zanata, Luiz Eduardo Soares, Raphael Gherardi e Renata Kurosaki

Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.
Números anteriores - No jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C.,121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538
Pela Internet www.europanet.com.br **E-mail** atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A.
Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ
Impressão: Prol Editora Gráfica
ANER www.aner.org.br **Somos Filiados à ANER** **Associação Nacional dos Editores de Revistas**

*PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

À galera

A cabou! Não agüento mais ser o zero à esquerda desta redação. Toda edição me mato para analisar jogos ruins, sofro com controles toscos, gráficos terríveis e personagens sem carisma, e para quê? Assim que precisam de espaço para outras reportagens, os caras vão lá e detonam minha seção. Agora, quando um jogo é ruim, em vez de ao menos me darem o gostinho de detoná-lo, tudo o que estes caras fazem é colocar o selo de um porco no game. Fui substituído por um porco! Ao menos, neste mês, minha seção foi cortada por um motivo nobre: a maior E3 de todos os tempos. Mesmo assim, ser trocado por um porco é dose!

Enquanto Leandro, Humberto, Nelson e Luizão se divertiam em Los Angeles, nos Estados Unidos, conferindo os lançamentos da E3, eu fiquei aqui trabalhando duro, feito um... feito um porco. Pelo menos a reportagem de 18 páginas da feira ficou decente, trazendo tudo em detalhes, incluindo a mais completa análise do super PlayStation 3. Mas o que aumentou mesmo a minha raiva foi saber que os quatro ainda encontraram todas as gostosonas da E3 pessoalmente.

Não podia deixar barato! Aqui está minha vingança. Quando o Roberto voltar da Noruega, e souber que substituí o texto dele, todos os quatro estarão fritos. Como não tem outro ilustrador aqui na editora, duvido que eu sofra alguma represália. Podem se despedir, Leandro, Humberto e companhia.

E tem mais. Agora, se quiserem minhas análises de volta, terão de cumprir minhas exigências de especialista em bagaceiras: duas loiras da E3 para me abanar nos dias quentes; fornecimento eterno de Coca-Cola e que tirem esse cara que gosta de Nintendo do meu lado. Eu odeio Mario!

Makotron, revoltado
makotron@europanet.com.br

A equipe da Dicas & Truques
Esta é a galera que faz a maior revista de games do Brasil. Cada integrante usa uma arma secreta para detonar os games, descobrir as melhores dicas e descolar as reportagens mais quentes que você não encontra nem nas revistas gringas.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

EDITORA EUROPA
CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

ÍNDICE

Capa
Especial E3 2005 12

Geral
Acessórios 78
Cartas 10
Garotas da E3 50
Promoção 8
Reset 92
Superteste 76

Especial E3 2005
A Feira 12
PlayStation 3 16
Prince of Persia 3 (PS2) 22
Tomb Raider Legend (PS2) 23
Mais jogos (PS2 e PSP) 24

Reviews (PS2)
Psychonauts 32
Cold Winter 33
TT Superbikers 33
Stella Deus 34
Star Wars Episode III:
Revenge of the Sith 35
Haunting Ground 36
Metal Slug 5 36
Fruitfall 37
Area 51 38
Predator: Concrete Jungle 38
Ford Mustang: The Legend Lives 39

Reviews (PSP)
Need for Speed Underground Rivals 40
Archer Maclean´s Mercury 40
Darkstalkers Chronicle:
The Chaos Tower 41

Detonados & Cia.
7 Sins (PS2) 62
Obscure (PS2) 54
Resident Evil Outbreak File 2 (PS2) 42
Tomb Raider:
The Last Revelation (PS1) 68

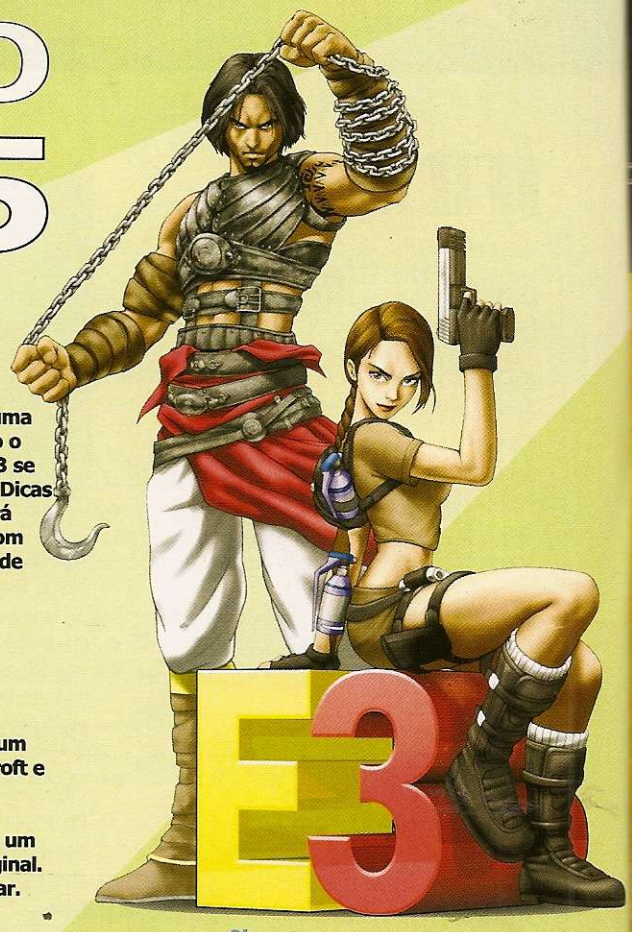
Dicas (PS2)
Dead to Rights 2 80
Driver 3 80
Lego Star Wars 80
Midnight Club 3: Dub Edition 81
Narc 81
Saint Seiya: Chapter Sanctuary 84
Star Wars: Battlefront 84
Star Wars: Bounty Hunter 84
Star Wars: Jedi Starfighter 84
Star Wars: Racer Revenge 84
Star Wars: Starfighter 84
Star Wars: Super Bombad Racing 84
Star Wars: The Clone Wars 86
World Tour Soccer 2005 86

Dicas (PS1)
Pandemonium 81
Parasite Eve 82
Rainbow Six 82
Resident Evil 3:
Nemesis 82
Syphon Filter 2 86
Tekken 3 86

Dicas (PSP)
Lumines 86
Twisted Metal:
Head-On 86
Wipeout Pure 86

GameShark (PS2)
Area-51 88
Dead to Rights 2 88
Hot Shots Golf Fore! 88
Lego Star Wars 88
Midnight Club 2 90
Midnight Club 3:
Dub Edition 90
Obscure 90
Rise of the Kasai 90
Shining Tears 90
Stolen 90

PROMOÇÃO E3 2005



PROMOÇÃO ANTERIOR

PROMOÇÃO CHAMEQUINHO

A promoção da edição 75 do Clube do Chamequinho e da revista **Dicas & Truques para PlayStation** teve a participação de 1.245 leitores.
Na Promoção 1, três leitores foram premiados por criarem uma frase contando o que os personagens da Turma do Clube do Chamequinho fariam em seu jogo preferido para detonar os piores inimigos.
A Promoção 2 premiou três desenhos que mostravam os personagens da Turma do Clube do Chamequinho vestindo roupas de heróis dos games. As frases e os desenhos foram escolhidos pela redação da **Dicas & Truques para PlayStation**.

FRASES

O QUE OS PERSONAGENS DA TURMA DO CLUBE DO CHAMEQUINHOS FARIAM EM SEU JOGO PREFERIDO PARA DETONAR OS PIORES INIMIGOS?

1º - Jonathas Xavier Santos Rocha
Ibirite/MG
Frase: "Transformariam seus inimigos em papel Chamequinho, recidando-os para o bem"
Prêmios: um PS2 ou PSTwo + kit Chamequinho + assinatura de um ano da **Dicas & Truques**

2º - Jorge Seiki Terucha
São Paulo/SP
Frase: "Transformariam os monstros em papel e depois fariam belos origamis"
Prêmios: um jogo original do PS2 + kit Chamequinho

3º - André Luiz Gonçalves
Santo André/SP
Frase: "Fariam um escudo de papel Chamequinho Invencível"
Prêmios: kit Chamequinho + assinatura de um ano da **Dicas & Truques**

DESENHOS

1º - Maria do Carmo Brito
Areia/PB
Prêmios: um PS2 ou PStwo + kit Chamequinho + assinatura de um ano da **Dicas & Truques**

2º - Wander José dos Santos
Tamabi/SP
Prêmio: um jogo original do PS2 + kit Chamequinho

3º - Natal A. C. Junior
Florianópolis/SC
Prêmio: kit Chamequinho + assinatura de um ano da revista **Dicas & Truques**

PROMOÇÃO 1:

FRASE

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase com até 11 palavras contando o que você aprontaria nesta última E3 se tivesse ido junto com a redação da Dicas & Truques. A frase mais criativa será premiada com um PS2 ou PSTwo com um controle original. Não há limite de idade para participar.

PROMOÇÃO 2:

DESENHO

Envie com o cupom da Promoção 2 um desenho criativo que mostre Lara Croft e o Príncipe da Pérsia numa situação divertida. Use papel tamanho A4 ou sulfite. O desenho mais criativo leva um PS2 ou PSTwo com um controle original. Não há limite de idade para participar.

REGULAMENTO DA PROMOÇÃO

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121 São Paulo/SP - CEP: 05510-900.**
2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de julho de 2005 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 - Os cupons da Promoção 1 devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase de até 11 palavras, contando o que você aprontaria nesta última E3 se tivesse ido junto com a redação da **Dicas & Truques para PlayStation**.
4 - O cupom da Promoção 2 deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho em anexo mostrando Lara Croft e o Príncipe da Pérsia numa situação divertida.
5 - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons com frases e desenhos no mesmo envelope.
6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.
8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
9 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques** não serão devolvidos.
10 - O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** número 79, que estará nas bancas no dia 5 de agosto de 2005. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 30 de novembro de 2005 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**
11 - Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Promoção 1☐ 2☐ Marque com um **X** a promoção desejada

Envie este cupom até 5 de julho de 2005.

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

O que você aprontaria nesta última E3 se tivesse ido junto com a redação da Dicas & Truques? (até 11 palavras)

_____

_____

MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM

Televendas: (11) 3266-4176

O jogo começou!
WWW.MISTERBROS.COM
O MAIOR CATÁLAGO DE JOGOS DO BRASIL.

OS MELHORES ACESSÓRIOS!

- Com 900° de Giro e Force Feedback
- Câmbio seqüencial
- Pedaleira com alta sensibilidade

GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

COMPRE DE FORMA SEGURA
EM NOSSO WEBSITE!

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!

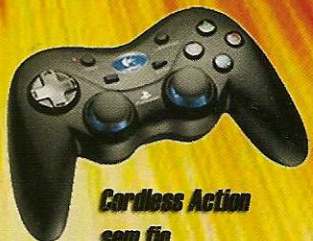
Frete Grátis para toda São Paulo! Em apenas 1 dia útil!!!

WWW.MISTERBROS.COM

OS MELHORES GAMEPADS PARA PS2

NIKO
Air Flo XL
O único com ventinho!

Dual Tiger
2 em 1
PC e PlayStation 2



Cordless Action
sem fio

Action Controller

Logitech

A MisterBros se reserva ao direito de alterar ou cancelar as suas promoções sem aviso prévio. Cada participante poderá efetuar o cadastro e concorrer apenas uma vez. Maiores informações sobre a promoção e os produtos você poderá encontrar no website WWW.MISTERBROS.COM ou pelo televendas (11)3266-4176. *Frete 1 dia útil: Cidade de São Paulo e ABCD.
Para entrega em outras localidades, favor consultar-nos.*Todas as outras marcas, logos e direitos autorais são propriedade de seus respectivos proprietários.

Está travado naquela fase insana? Quer conversar com a Dicas & Truques? Mande a sua dúvida para conferir a resposta nesta seção

por Leandro Rodrigues

Detonados do terror

Olá, queria saber se vocês já publicaram algum detonado do *Resident Evil Code Verônica X* e *Silent Hill 3*, ambos do PS2. Se sim, como posso comprar as revistas?
Agnaldo Perreira
Uberlândia/MG

Sim. Já publicamos os dois detonados nas edições 34 e 54, respectivamente. Você pode comprá-las diretamente na Editora Europa pelos telefones (0xx11) 3038-5050 e 0800-557-667 ou pela internet, no site da Editora Europa: **www.europanet.com.br.**

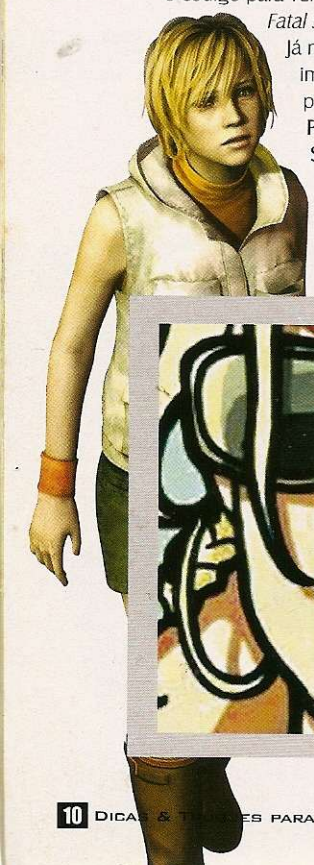
Quero a senha da carta!!!

Vocês podem me dizer o password da carta Hitotsu do jogo *Yu-Gi-Oh: Duelists of The Roses*, do PS2?
Gabriel Leal
Teresina/PI

Claro, Gabriel! Use o código 76184692 na opção password do game para habilitar a carta que pediu e divirta-se.

Persistente

Fala galera. Gostaria que vocês publicassem o código para *Tenchu Kurenai* e *Tenchu Fatal Shadows*, os dois do PS2. Já mandei várias cartas e imploro para que publiquem algo.
Paulo Igor
São Paulo/SP



Paulo, Tenchu Kurenai e Fatal Shadows são o mesmo jogo, sendo que o primeiro é o nome da versão japonesa e o segundo título, da americana. Há somente um código disponível para o game: para saber seu status no jogo, ligue um segundo controle no PS2, pause o jogo no Dual Shock um e pressione ■, ■, ↓, ↓, ↑ e ↑ no joystick dois.

Não concordo!

Olá, galera da **Dicas & Truques!** Gostaria de dar os meus parabéns e dizer que não concordei com a nota do review do *The Getaway Black Monday*, do PS2. Ao contrário de vocês, eu achei o game fantástico, nota 10. Ele nem recebeu muito destaque na revista... Gostaria que publicassem os segredos deste título. Um grande abraço!
Carlos M. T. Junior
Ponta Grossa/PR

É verdade que esse jogo passou batido aqui na redação. No entanto, discordamos de você em relação à nota, pois o título conta com controles confusos e personagens cabeçudos. Parece que a produtora ignorou esses quesitos e investiu todas as suas forças apenas nos cenários do game. Quanto às dicas, entre com os códigos abaixo durante o vídeo de introdução que surge depois do menu principal e confira as mudanças:
Dobrar a energia do herói:
↑, ↑, →, →, ←, ←, ●, ●, ↓
Silenciador para a arma:
↑, ↓, ←, →, ▲, ↑, ↓, ←, →, ■

Ajuda substancial

E ai, galera? Estou precisando urgente de códigos de GameShark para o jogo *Metal Gear 2: Substance*, do PS2. Estou tentando zerar o título no modo Extreme e não consigo. Socorro!!!
Armando Patrocínio Franco
Atibaia/SP

Empacou no segundo MGS? Use logo os códigos de GS e detone o game com uma mão nas costas

Pronto, Armando. Com esses códigos você vai conseguir terminar o jogo facilmente (GS 2 4,0 ou superior).
Energia infinita: 24C09228 BA74579D
Itens e armas ilimitadas: 24D132F4 9FFC41BD

Entre em contato!
Mande a sua dúvida para:
Fala, Galera
Endereço: rua MMDC, 121 - Butantã
São Paulo/SP - 05510-900
E-mail: playstation@europanet.com.br
FAX: (0xx11) 3819-0538
– Sua resposta será publicada somente nesta seção.

Fanática por GTA

Gosto muito de jogar os *GTAs Vice City* e *San Andreas* no PS2 do meu irmão. Vocês poderiam publicar os melhores códigos desses dois games?
Renata Aparecida dos Santos
Cotia/SP

Renata, separamos as dicas mais pedidas pelos gamemaníacos. Pressione os comandos durante o jogo e barbarize.

GTA: San Andreas
Todas as armas infinitas:
L1, R1, ■, R1, ←, R2, R1, ←, ■, ↓, L1, L1
Energia ilimitada para o herói:
↓, ✖, →, ←, →, R1, →, ↓, ↑, ▲
Jetpack fácil (equipamento de vôo):
←, →, L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →

GTA Vice City
Recarregar energia automaticamente:
R1, R2, R1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↑
Armamento completo:
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
Diminuir nível de perseguição do personagem:
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Jogo com câmera lenta:
▲, ↑, →, ↑, ■, R2, R1
Direção perfeita (nos veículos):
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1

DRAGOON GAMES

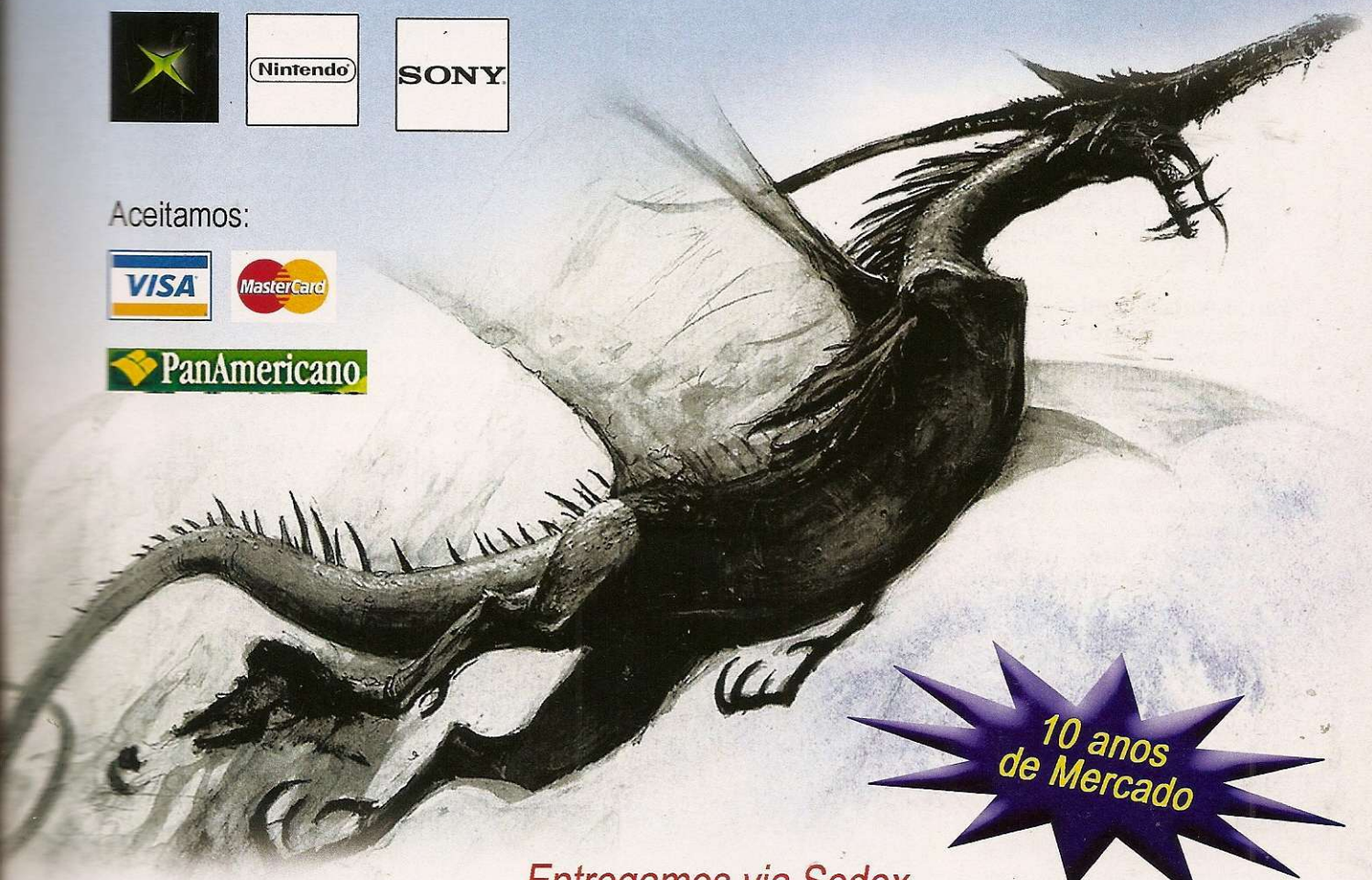
Assistência Técnica e Vendas

Parcelamos em até 15 X

- Vídeo-games e Jogos
- Assistência Técnica com profissionais qualificados
- Destravamento de Playstation 2 com 01 ano de garantia no Chip

Aceitamos:

VISA MasterCard PanAmericano



10 anos de Mercado

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br
Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP
(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

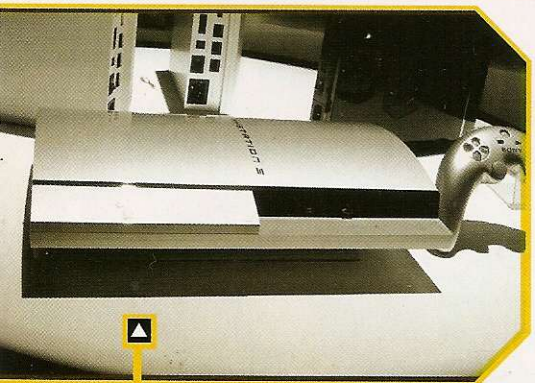
Por dentro

Nova geração, jogos inéditos, portáteis, o futuro do mundo dos games... Saiba o que rolou de melhor na E3 deste ano

por Leandro Calçada e Humberto Martinez

Da esquerda para a direita, a equipe: Humberto, Leandro, Nelson e, claro, Luizão, que está em todas

Gigantesco, o estande da Sony trouxe vários lançamentos de PS2 e PSP, mas a sensação mesmo foi a exibição do PS3, para a qual se formaram filas de até três horas



Este é o PS3. Para conhecê-lo melhor, vá à página 16

Neste ano, mais do que em todos os outros, maio foi o mês no qual os gamemaníacos voltaram os olhos para Los Angeles. Pudera, este é o ano da apresentação da nova geração de consoles, e a E3, Electronic Entertainment Expo, a maior feira de games do planeta, não poderia deixar o assunto passar batido.

Mas a feira não se limitou apenas às novas plataformas. Sony e Microsoft, é claro, mostraram o visual, os recursos e os jogos de seus novos videogames, mas o evento é muito maior que isso. Distribuidoras de jogos, fabricantes de acessórios de todos os tipos, exposições de arte ligadas ao videogame, museu de consoles e arcades, gatas exibindo os jogos, vestidas a caráter ou não, a E3 é a expressão da cultura dos games embutida, ou melhor, espremida, no grande pavilhão de exposições de Los Angeles.

Os maiores estandes da feira, claro, foram os das gigantes dos consoles. Na Sony, uma fila de até três horas separava os fãs da exibição, a portas fechadas, das características e da capacidade do PlayStation 3. Já na Microsoft, protótipos jogáveis do XBox faziam a alegria de quem se dispunha a enfrentar as também pesadas filas, enquanto alguns seletos puderam assistir à demonstração do XBox 360, o novo console da empresa. A Nintendo ficou devendo o Revolution, seu próximo videogame, mas também atraiu uma

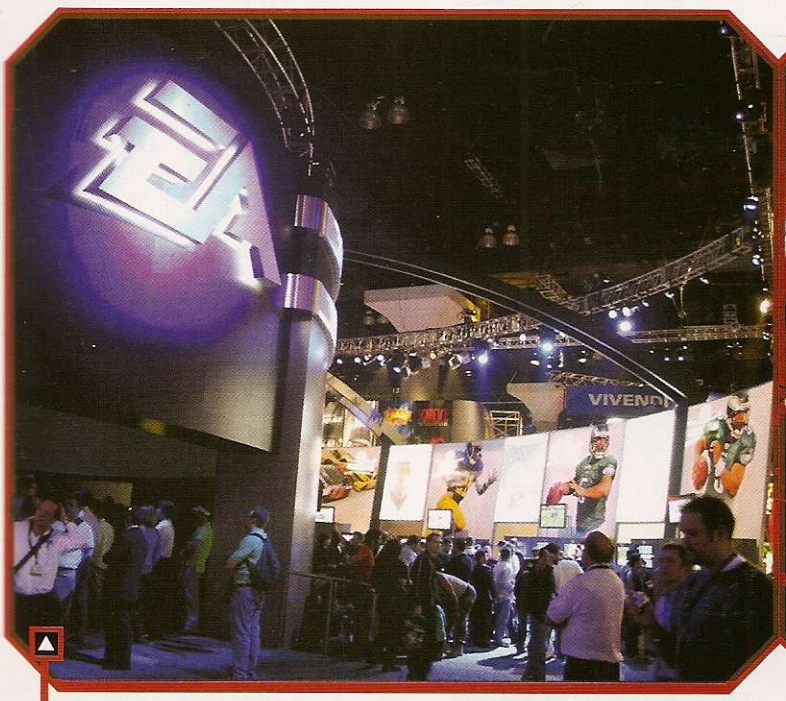
da E3 2005

CURIOSIDADES

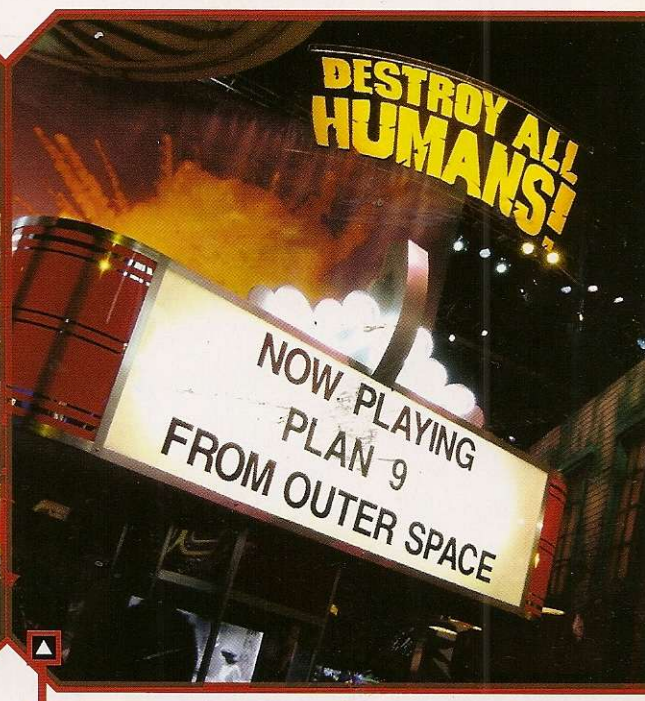
850 toneladas de equipamentos foram pendurados no teto da feira, o equivalente ao peso de 500 carros ou 250 elefantes.

Em pleno início de feira, dia 18 de maio, faltou luz. Às 10h, na abertura da feira, o pavilhão estava com energia parcial e os halls de entrada ficaram às escuras.

A E3 de 2005 foi a 11ª edição da feira, mas apenas a 9ª sediada em Los Angeles. No início, o evento rolava em Atlanta.



Telão de 360° na área interna e muitos jogos de PSP no setor da Electronic Arts, incluindo Burnout Legends, Batman Begins, Madden NFL 06 e, claro, a versão portátil de The Sims 2



Com direito a destaque na área da THQ, Destroy All Humans satirizou os filmes de ETs dos anos 50 até no visual do estande

fila de fanáticos com um trailer de *The Legend of Zelda*, do GameCube, enquanto em seu estande os jogos dos portáteis DS e GBA dominavam a cena.

As produtoras de jogos também não deixaram por menos. Com o maior estande da feira, a Electronic Arts trouxe jogos para todas as plataformas, incluindo os portáteis e com grande destaque para o PSP. A Konami manteve a tradição e exibiu mais uma vez um cômico trailer com Solid Snake, que revela não só que *Metal Gear Solid 4* sairá para o PS3, mas também que será dirigido, escrito e produzido, felizmente, por Hideo Kojima. Outras produtoras de peso do mundo Sony, como a Ubisoft, a Atari e a Rockstar também marcaram presença, com novidades tanto para o PSP como para o PS2.

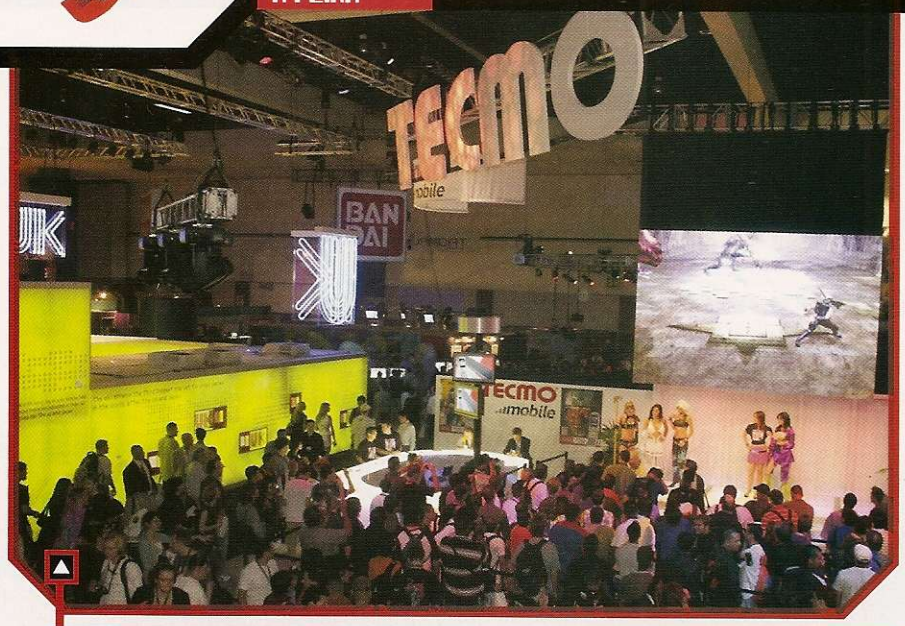
PlayStation 2 ainda com tudo

Se as notícias são boas para quem já está esperando pelos próximos consoles, quem não pretende trocar seu PS2 tão cedo ainda não tem o que temer. Não faltarão jogos para o console durante os próximos dois anos e franquias de peso, como *Prince of Persia* e *Tomb Raider*, já têm continuações de qualidade garantidas, cujas primeiras impressões você confere, em detalhes, a partir da página 22.

Mas os lançamentos de Play 2 não se limitam a continuações de séries famosas. Jogos novos, e bons, também estão previstos para a geração atual. *Mark Ecko's Getting Up*, por exemplo, traz uma mistura interessante de pancadaria e missões acrobáticas, com o objetivo de espalhar a mensagem do protagonista em grafites pelos locais de acesso mais difícil da cidade.

Destaques do PS2

Melhor visual: Okami
Melhor trailer: Metal Gear Solid 4
Decepção da feira: 24 Hours – The Game
O mais criativo: Shadow of the Colossus
Jogabilidade: Mortal Kombat: Shaolin Monks
O mais divertido: Jak X: Combat Racing

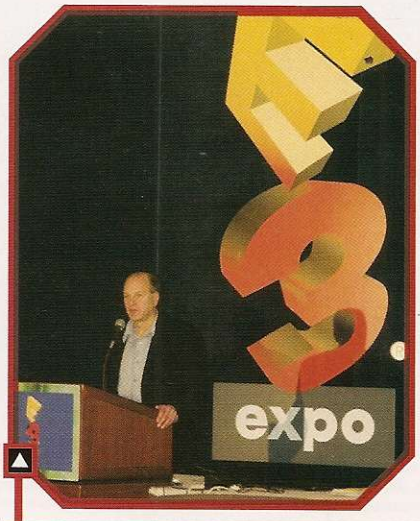


A Tecmo trouxe umas gatas, mas ficou devendo em jogos de PS2. De Fatal Frame 3, só um trailer bem básico

10 MELHORES PS2

01. Prince of Persia: Kindred Blades
02. Tomb Raider Legends
03. Kingdom Hearts 2
04. Shadow of the Colossus
05. Okami
06. Burnout 4
07. Jak X: Combat Racing
08. Onimusha: Dawn of Dreams
09. Urban Reign
10. Mortal Kombat: Shaolin Monks

Infected, do PSP, trouxe seus zumbis para a E3



Lowenstein, da ESA, fala sobre o futuro dos games

Os fãs dos super-heróis também não perdem por esperar. Já em fase final de desenvolvimento, *Hulk* promete quebrar o estigma de jogos ruins do personagem com cenários amplos, liberdade de locomoção e, principalmente, de destruição. A liberdade de locomoção, aliás, é uma das tendências marcantes nos próximos lançamentos de jogos em terceira pessoa para o PS2. *Ultimate Spider-Man*, *Shadow of the Colossus*, *Tony Hawk's America Wasteland*... o uso de cenários amplos, com missões com pouca ou nenhuma ordem definida tornaram-se uma fórmula quase obrigatória para melhorar a sensação de imersão de alguns jogos.

Mundo portátil

Outra área de destaque na E3 foi a dos portáteis. E o portátil da feira foi, é claro, o PSP. Com dezenas de jogos previstos para os próximos meses, o console, que já traz séries de destaque do PS2, como *Need for Speed Underground*, *Tony Hawk's* e *Hot Shots Golf*, contará com mais conversões do irmão maior, como *Burnout Legends* e *Ghost in the Shell*, além de novos títulos exclusivos, como o tiroteio de *Coded Arms*, as perseguições de *Pursuit Force* e o multiplayer criativo de *Infected*.

Mas a exibição do PSP não se limitou aos games. A Sony, em seu estande, fez questão de ressaltar a capacidade multimídia do aparelho, enfatizando a capacidade do portátil de exibir fotos, reproduzir músicas MP3 e ver filmes, tanto no cartão de memória quanto em discos UMD. E se para nós a compra de filmes em UMD para o PSP parece uma realidade distante, nos EUA já há lançamentos no formato em quase todas as lojas de filmes, games ou eletrônicos.

O futuro dos games

Além de conhecer os jogos, a E3 é fundamental para se ter uma visão do mercado de games. Na abertura da feira, Douglas Lowenstein, presidente da Entertainment Software Association, que organiza a E3 e promove os jogos eletrônicos pelo mundo, demonstrou sua visão do estado atual da indústria de games e suas idéias para que o número de jogadores possa continuar crescendo nos próximos anos.

Desde o surgimento do PlayStation, os videogames deixaram para trás o estigma de diversão para crianças e adolescentes e

CURIOSIDADES

Mais de 400 expositores participaram da E3 2005, vindos de 90 países diferentes.

Mais de 300 quilômetros de cabos de fibra ótica e de comunicação de dados de alta velocidade foram usados no evento.

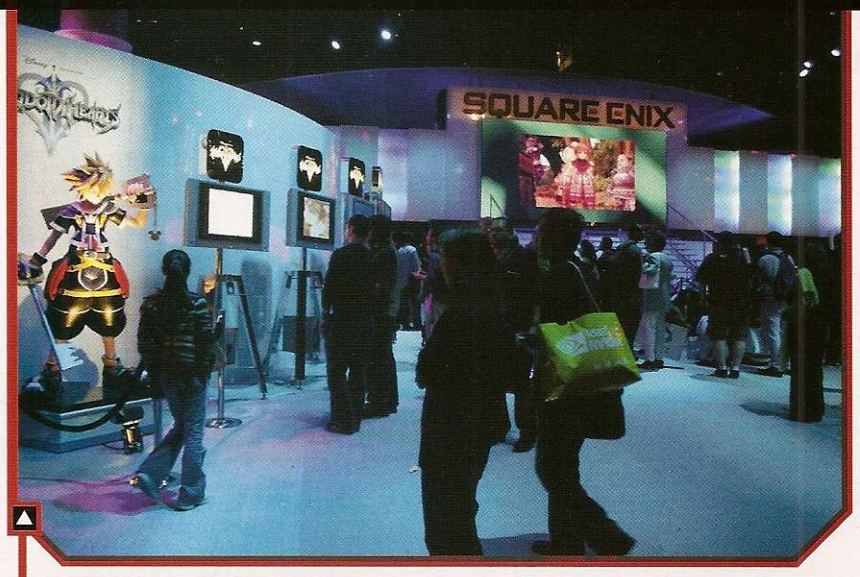
10 MELHORES PSP

01. Virtua Tennis World Tour
02. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
03. Daxter
04. SOCOM: US Navy Seals Fireteam Bravo
05. Burnout Legends
06. The Sims 2
07. Death Jr.
08. Ape Escape Academy
09. The Con
10. Pursuit Force

invadiram o mundo adulto. A média de idade dos jogadores dos EUA, por exemplo, já ultrapassa os 30 anos, e só tende a subir. Cedo ou tarde, o prefeito de sua cidade ou mesmo o Presidente da República será alguém que joga e que gosta de videogames. Mas o problema, segundo Douglas, é que mesmo após 30 anos de existência, os games ainda atingem um público bem menor que outros tipos de lazer, como a TV e o cinema.

O que falta, disse o executivo, é uma visão mais ampla das produtoras. É preciso não só criar conteúdo para públicos mais amplos, mas também investir em audiências específicas. Mais do que oferecer às mulheres, por exemplo, que já são um terço dos jogadores dos Estados Unidos, jogos assexuados ou menos machistas que o usual, é necessário desenvolver títulos que entretenham esse público, formado na maioria dos casos por jogadoras casuais.

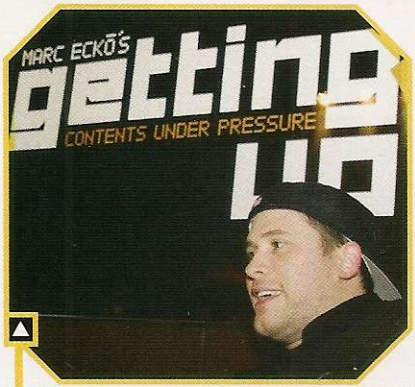
Outro exemplo citado por Douglas foi a criação de jogos religiosos. O filme *A Paixão de Cristo*, disse, deixou evidente que há um mundo de pessoas interessadas em um bom entretenimento com conteúdo religioso, e ignorá-las só impede a indústria de se desenvolver como deve. Na mesma linha de raciocínio, o presidente da ESA deixou claro que no mercado do futuro deve haver espaço tanto para títulos de US$ 50 que tragam 150 horas de jogo, como para games de US$ 10, casuais e rápidos, que entretenham quem não quer dedicar tanto tempo ao videogame. Como exemplo de game criativo que atraiu outros tipos de jogadores, Douglas citou, é claro, *Katamari Damacy*, do PS2.



Na Square-Enix, vídeo do Final Fantasy para quem reservasse lugar e muita gente jogando Kingdom Hearts 2

Games e arcades clássicos

A E3 não se resume a games e arcades modernos. Localizado no tímido pavilhão Kentia, em meio aos acessórios, esconde-se um tesouro. A exposição de consoles antigos, tradicional da feira, traz videogames clássicos, como o Pong (Telejogo), Colecovision, Atari 2600 e cia., além de arcades como *Pac Man* e *Frogger*. Até um simulador vetorial de *Star Wars* esteve presente na edição 2005 da feira. Mas o melhor de tudo é que os arcades não estavam lá apenas para serem vistos, e sim para serem jogados.



O estilista Marc Ecko promoveu o seu jogo, que traz protestos políticos e muito grafite, na feira

O Príncipe das Galáxias esteve lá, mas não teve tempo de grudar toda a feira em sua Katamari

CURIOSIDADES

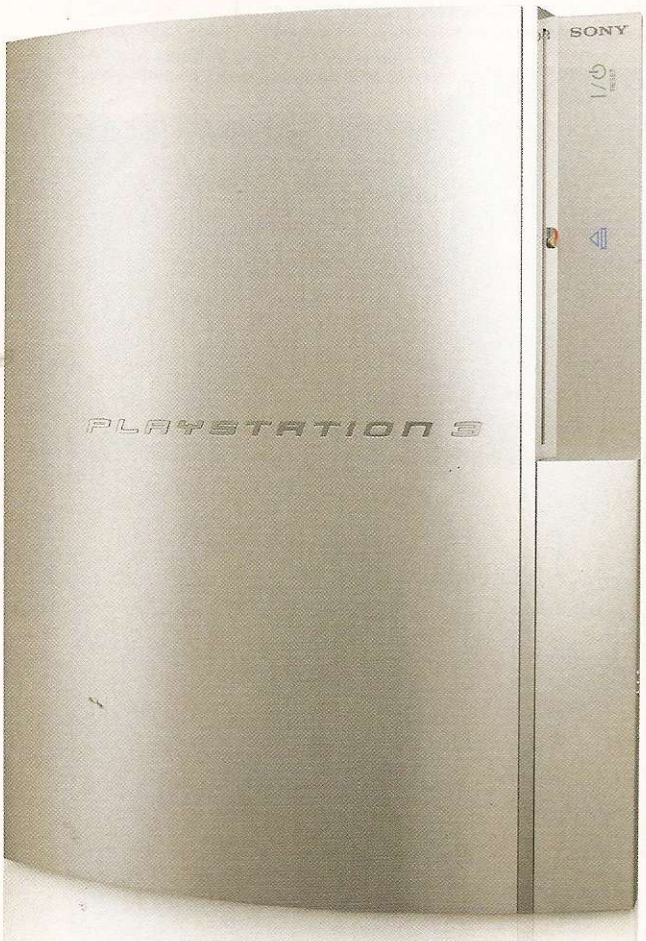
Cerca de 75% dos chefes de família dos Estados Unidos que têm um computador ou videogame em casa, jogam.

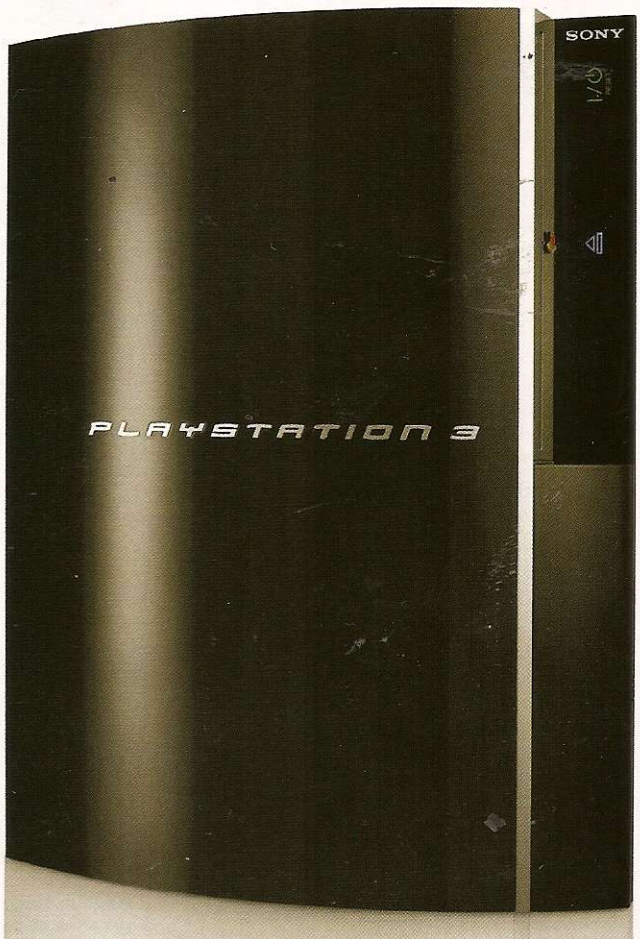
Mais de 5.700 monitores, TVs e telas de plasma foram usados durante a feira para exibir os jogos.

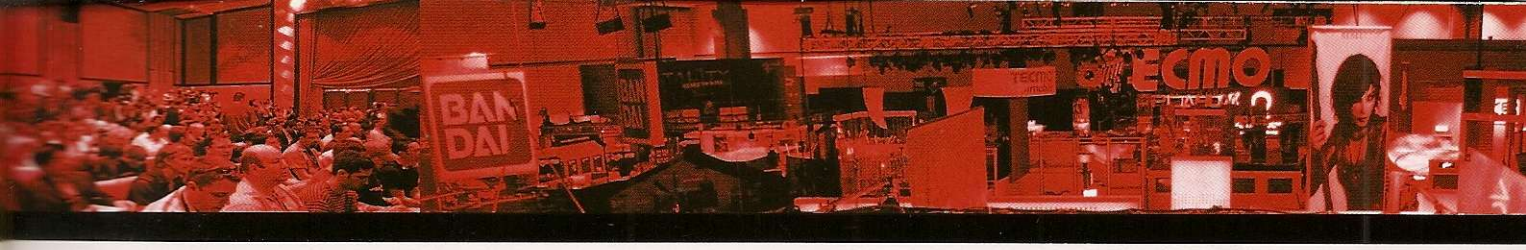
PlayStation 3

A verdadeira revolução

Revelados o visual, as especificações e os primeiros jogos do PlayStation 3. Descubra tudo o que o novo console vai oferecer aos amantes de videogames







Parece até que foi ontem que o PlayStation 2 chegou, mas ele já está ficando velho. Mesmo trazendo jogos cada vez melhores, é evidente para quem acompanha a história do PS2 que o aparelho atingiu o limite de sua capacidade. Adicione a isso a concorrência mais forte do Xbox, que já tem sucessor prometido para lançamento em novembro, e o momento não poderia ser mais propício para o anúncio oficial do PlayStation 3.

Sim, está confirmado. O sucessor do PS2 vai se chamar PlayStation 3 e seu visual já foi divulgado pela Sony. Mantendo um tamanho semelhante ao do PS2 antigo, o console traz um visual mais arredondado e estará disponível em três cores: prata, branco e preto, o primeiro com aparência metálica, e os dois últimos com um verniz que lhes confere um brilho semelhante ao do PSP.

O visual que realmente importa

Mais do que a aparência externa, porém, o visual que o gamemaníaco quer mesmo ver é o dos jogos. E nesta área o PS3 promete muito. Seu processador gráfico, o RSX, desenvolvido em conjunto com a NVidia, tem pouco mais de 300 milhões de transistores, mais do que a soma dos transistores usados nas CPUs e chips gráficos do PS1, PS2, XBox e GameCube juntos. O componente tem aproximadamente o dobro da capacidade da placa de vídeo GeForce 6800 Ultra, a mais poderosa placa 3D para PC disponível atualmente, que custa, lá fora, cerca de US$ 500.

O propósito de toda esta potência gráfica vai além de simplesmente desenhar cenários mais detalhados e com maior velocidade. Os videogames da próxima geração devem não apenas apresentar gráficos mais bonitos do que os atuais, mas precisam exibi-los em TVs de alta definição, algo cada vez mais próximo da realidade em países como o Japão e os EUA. E para que estes jogos possam ser mais rápidos e mais realistas em aparelhos que têm até 12 vezes a resolução das TVs atuais, não basta utilizar chips ligeiramente melhores que os atuais. É preciso um salto brutal.

Felizmente, o que se viu nos vídeos de demonstração da Sony foi exatamente isso. Testes de engines gráficas, como o da Unreal Engine 3 e jogos como *Killzone* e *Formula 1*, exibidos em projetores de alta definição, demonstraram tamanha riqueza de detalhes que era difícil de acreditar que se tratava de uma renderização em tempo real, e não uma animação preparada para o evento. Isso até o executivo da Epic Games pausar sua cena da Unreal Engine e mover-se com a câmera livremente pelo cenário, exibindo cada detalhe de sua criação. As imagens, mostradas nas páginas a seguir não fazem jus à real capacidade do aparelho, e acredite, sua TV atual também não fará.

RSX. As especificações

Fanáticos por tecnologia precisam de mais do que palavras e imagens, por isso, dê uma olhada nos números do RSX, o processador gráfico do PS3 que é tão poderoso, mas tão poderoso, que já foi batizado pela Sony de Reality Synthesizer, ou Sintetizador de Realidade. Conheça as características do chip e o seu significado:

Freqüência de operação	550 MHz	Quanto maior, mais veloz o chip. Só aqui o RSX já é 3,7 vezes mais rápido que o chip gráfico do PS2.
Memória de vídeo	256 MB DDR3	Com 256 MB de memória só para vídeo, que o PS2 não tinha, as texturas dos jogos melhoram muito.
Performance em ponto flutuante	1,8 TFLOPS	Mais e melhores cálculos em ponto flutuante tornam mais reais os personagens e a iluminação das cenas.
Resolução máxima	1920x1080 pixels	Quase sete vezes mais resolução que o PS2, para criar jogos para TVs de alta definição (HDTV).
Saídas de vídeo digital	duas	Duas saídas de vídeo abrem inúmeras possibilidades. Multiplayer com um console e duas TVs é uma delas.
Saídas de vídeo analógico	uma	É a saída de vídeo básica do PS2, para quem não tem TVs digitais. Usará o mesmo conector atual.
Produtos vetoriais por segundo	51 bilhões	Quanto mais rápido, melhor o visual, pois o chip não perde tempo desenhando áreas ocultas dos cenários.
Operações de shader por segundo	100 bilhões	Shaders são filtros de luz, usados para criar tons de pele realistas, por exemplo. Quanto mais, melhor.

A aparência do controle é polêmica, mas sua pegada deve ser muito parecida com a do Dual Shock 2

Quase um supercomputador

No coração do console, em contato próximo com o chip gráfico, está o Cell, o processador central do PlayStation 3. O chip é baseado na arquitetura PowerPC, utilizada nos computadores Macintosh, mas possui uma arquitetura interna inteiramente nova. Além do núcleo principal, que toda CPU tem, o Cell traz sete unidades de processamento paralelo integradas ao chip, o que o faz atuar como se fosse um PC com vários processadores. Há ainda uma oitava unidade de processamento paralelo no componente, mas ela é reservada para redundância, reduzindo as chances de o videogame travar à toa. Tudo isso para garantir que não só o visual dos jogos do PS3 seja arrasador, mas sua simulação física também.

Todo este poder, porém, não vale nada se ninguém souber como utilizá-lo. E a Sony parece ter aprendido com os erros do PS2, que, apesar de poderoso para a época, sempre foi extremamente difícil de programar. Para garantir que o novo console tenha bons jogos desde o início de sua vida, a empresa já equipou seus parceiros com os mais modernos kits de desenvolvimento, criados em conjunto com a IBM. E o PS3, estima-se, irá utilizar padrões mais conhecidos dos desenvolvedores de jogos do que a versão anterior do console, o que deve possibilitar a criação de jogos melhores e em menos tempo, tal qual acontecia com o PlayStation original.

Se o RSX é o responsável pelas belíssimas imagens em alta resolução que você pode ver nas telas, o que o Cell faz só pode ser visto em vídeo e, principalmente, com o controle na mão. Suas unidades de processamento paralelo tornarão os controles ainda mais fluidos e possibilitarão combates com centenas de inimigos, por exemplo, ou, em corridas, a simulação completa não só do carro do jogador, mas de todos os adversários, o que deve melhorar muito a inteligência artificial nos jogos do gênero. É possível ter uma vaga idéia do que é a potência prometida para o PS3 ao compará-lo com outros consoles, tanto da geração atual quanto da próxima. Estima-se, por exemplo, que o videogame será 35 vezes mais potente que o PlayStation 2 e, no mínimo, duas vezes mais poderoso que o XBox 360, seu concorrente mais próximo.

Novo disco, mesma compatibilidade

Toda esta capacidade, no entanto, não tem valor se os discos do PS3 não tiverem espaço suficiente. Por isso, a Sony aceitou o risco e, ao contrário da concorrência, abandonou o DVD e partiu para o Blu-Ray disc, cuja capacidade máxima atual é de cerca de 50 GB, aproximadamente cinco vezes maior que a de um DVD. Isso não significa, porém, que os jogos nos formatos mais simples serão abandonados. O PS3 continuará compatível com DVD-ROM, DVD-Video, CD-ROM e CD Audio, e ainda aceitará mídias graváveis, já que o aparelho, além de rodar jogos, será capaz de exibir fotos, vídeos e música digital.

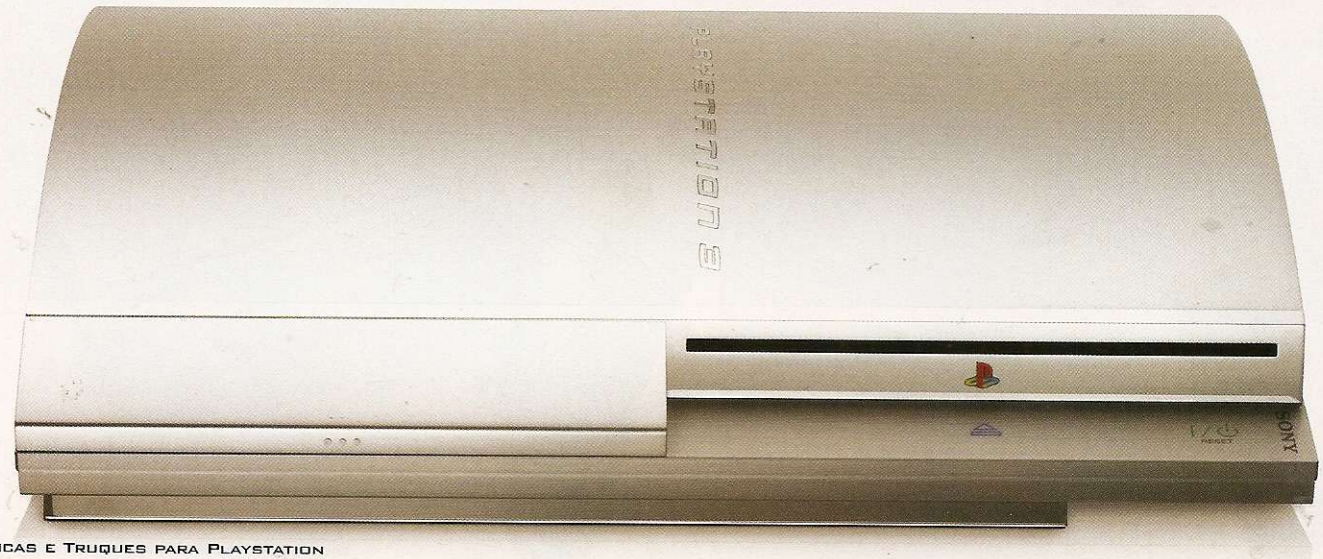
O uso de mídias graváveis, porém, não significa que o console será compatível com jogos copiados. Muito pelo contrário. A proteção contra cópia deve ficar ainda mais difícil de quebrar. Por outro lado, o console manterá a compatibilidade com os jogos de PS1 e rodará todos os títulos do PS2, o que dá acesso aos gamemaníacos, logo de cara, a cerca de dez anos de games das gerações anteriores, mesmo sem ter os consoles antigos.

A única desvantagem do Blu-Ray é o seu custo. Como o padrão ainda não é popular, tanto o custo do aparelho quanto o dos jogos que usem a mídia pode ficar alto demais. Enquanto no caso dos jogos o problema não é tão sério, já que apenas os títulos mais animais devem usar o disco especial, se o preço do videogame ficar alto demais, o futuro do PS3 pode não ser nada agradável.

Os números do Cell

Confira os dados técnicos do Cell, o processador que dará poder ao PS3:

Freqüência de operação	3.2 GHz PowerPC	É dez vezes mais potência bruta que o chip do PS2. Precisa dizer mais?
Núcleos de processamento paralelo	sete, mais um extra para redundância	Os núcleos paralelos processam várias tarefas ao mesmo tempo e tornam o chip ainda mais poderoso.
Cache principal	512 KB L2	Esta memória torna o chip mais ágil, pois facilita operações repetitivas.
Cache dos núcleos paralelos	256 KB por núcleo	Os núcleos paralelos também precisam de cache para serem mais ágeis.
Recursos adicionais	um processador vetorial VMX	Ajuda a tornar os gráficos mais reais, pois reduz a carga no chip de vídeo.
Performance em ponto flutuante	0,25 TFLOPS	Mais cálculos por segundo significam física melhor nos games. E o Cell arrepia.



Multimídia, e sem cabos

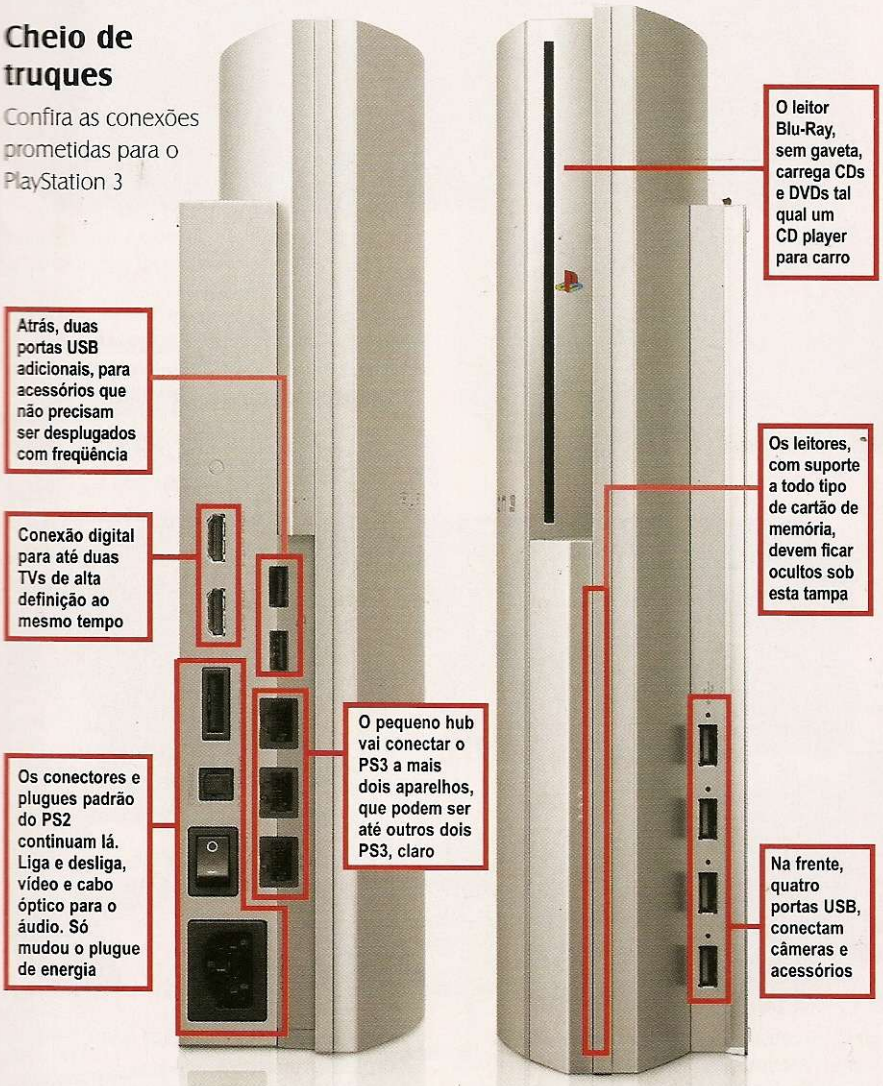
Para diminuir o impacto do preço, que certamente será mais alto que o do PS2, o novo console terá uma série de recursos adicionais. O PS3 poderá reproduzir filmes em Blu-Ray e DVD em TVs de alta definição, tocar músicas MP3 e ATRAC e até navegar na internet, seja por cabos ou por meio da rede sem fio Wi-Fi, que o aparelho suporta. Outra possibilidade aberta pelo Wi-Fi é a de que o PSP, por exemplo, que também é compatível com este sistema de rede, funcione como uma espécie de joystick adicional com vídeo, que pode ter funções especiais em alguns jogos.

Os joysticks do PS3, aliás, também não usarão fios, e até sete deles poderão ser ligados ao aparelho sem nenhum acessório, por meio do sistema Bluetooth, da IBM. O Play 3 ainda traz seis portas USB 2.0 e três conexões de rede Gigabit, a mais rápida do momento, além de leitores de cartão para os formatos Memory Stick, Memory Stick Duo, Compact Flash e SD. Tudo para facilitar ao máximo a visualização de fotos e vídeos digitais no console. Só não se sabe se os save games poderão ser gravados em qualquer tipo de cartão e se os memory cards atuais do PS2 serão suportados. Um espaço para a conexão de um HD também está previsto, mas não há confirmação de que o disco rígido virá integrado ao console.

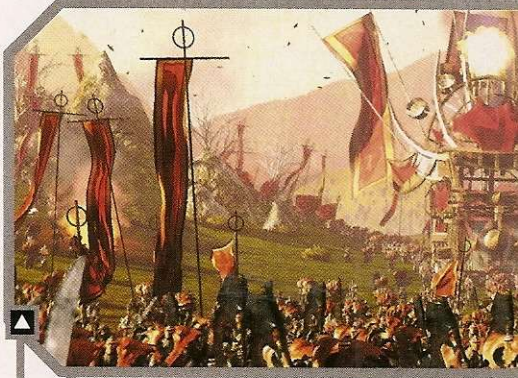
O preço final do aparelho, assim como a sua data exata de lançamento, ainda não está definido, mas sabe-se que o PlayStation 3 deve chegar às lojas ainda no primeiro semestre de 2006, antes ou, quem sabe até, durante a próxima E3. Até lá, pode contar com a **Dicas & Truques para PlayStation** para trazer qualquer novidade sobre o console que, mesmo sem lançamento previsto no Brasil, deve dominar a jogatina por aqui em breve. Se você duvida, veja nas próximas páginas o nível dos jogos que irão sair para o PS3.

Cheio de truques

Confira as conexões prometidas para o PlayStation 3



Alguns jogos do PS3...



Heavenly Sword traz combates com muitos inimigos

MotorStorm é um off-road com visual de respeito

E o novo Getaway promete ambientes de cinema

...e confira mais jogos do PS3 na página seguinte...

Os jogos do PS3

Conheça os jogos que já estão sendo desenvolvidos para o PS3 e babe nas imagens divulgadas. A maioria não é animação, e sim o próprio jogo rodando

Devil May Cry 4

Fora a informação de que o game sairá para o PS3, não há mais nada disponível sobre o título. Claro, a imagem mostra a provável aparência de Dante na nova série, mas como a animação exibida na feira não era em tempo real, não se pode dizer nada de concreto sobre como será o visual do game.

Produtora: Capcom **Distribuidora:** Capcom

Tekken

É um jogo da Namco, logo, não há dúvidas de que esta imagem é um CGI, não uma animação em tempo real. Se a tradição do mundo PlayStation for mantida, o novo *Tekken* deve ser um dos jogos disponíveis no lançamento do console.

Produtora: Namco **Distribuidora:** Namco

Killzone 2

Esta simulação de guerra tem os melhores gráficos entre os jogos demonstrados para o PS3, rivalizando com a demonstração da Unreal Engine, exibida na apresentação da Sony. A reação dos jogadores aos tiros ainda precisa de melhorias, mas a inteligência artificial parece ótima, assim como os efeitos visuais das armas.

Produtora: Grerrilla **Distribuidora:** Sony

Killing Day

Ao contrário de *Tekken*, a demonstração deste jogo de tiro foi em tempo real, e não em CGI. Tal visual não é impossível. Boas placas de vídeo para PC já exibem algo assim.

Distribuidora: Ubisoft

Previsão de lançamento: dezembro/2006

Formula 1

Visual de cinema, com direito a close na suspensão trabalhando e colisões incríveis, com um sistema de danos ultra-realista. Com estes gráficos, o *Formula 1* da Sony já garante destaque entre os jogos de corrida do novo PlayStation. Resta saber se a jogabilidade estará à altura.
Produtora: Sony **Distribuidora:** Sony

Gran Turismo 5

O novo *Gran Turismo* traz ambientes mais realistas, com o vídeo de demonstração mostrando uma impressionante cena de boxes, mas o visual dos carros não parece muito melhor que o de *GT4*. Daqui a três ou quatro anos, quem sabe, será possível tirar a prova.
Produtora: Grerrilla **Distribuidora:** Sony

MotorStorm

Esse efeito de lama no vídeo é incrível. É difícil acreditar que isso é mesmo uma cena de jogo, mas é verdade. Se o título final seguir a linha do que foi mostrado aqui, pode esperar por uma simulação absurda de off-road, com direito até a interior realista para os carros.
Produtora: Evolution Studios
Distribuidora: Sony

Tem mais pãozinho no forno

É claro que não há apenas oito jogos em desenvolvimento para o PS3. Saiba quais os outros títulos que já estão sendo preparados para o console:

TÍTULO	PRODUTORA	DISTRIBUIDORA
2 Days to Vegas	Steel Monkeys	n/d
Alan Wake	Remedy Ent.	n/d
Condemned: C.O.	Monolith Prod	Sega
Darkness, The	Starbreeze	Majesco Games
Dirty Harry	The Collective	Warner Bros.
Eyedentify	n/d	Sony
Fifth Phantom Saga	n/d	Sega
Getaway	SCE Studios London	Sony
Gundam World	Bandai	Bandai
Heavenly Sword	Ninja Theory	Sony
Insomniac	Insomniac Games	Sony
King Kong	Ubisoft	Ubisoft
Madden NFL 06	EA Tiburon	EA Sports
Metal Gear Solid 4	Kojima Productions	Konami
Ni-Oh	n/d	KOEI
Possession	Blitz Game	n/d
Scarface	Radical Ent.	VU Games
Secret Service	Tigon	n/d
ShadowClan	Tiger Hill	n/d
Splinter Cell 4	n/d	Ubisoft

*n/d = não divulgada

Warhawk

Partir para a guerra é legal, e com veículos, melhor ainda. Com tantos aviões na tela, porém, se isso for mesmo o jogo e não uma animação, pode esperar por um nível de dificuldade absurdo.
Produtora: Incognito Inc.

Prince of Persia: Kindred Blades

Habilidades de espionagem, corridas de biga, novas armas e movimentação inédita vão marcar o encerramento da trilogia Prince of Persia

Kindred Blades começa a partir do final secreto da aventura anterior do príncipe, no qual ele foge com a imperatriz Kaileena. Na Babilônia, o guerreiro encontra seu reino em chamas e o povo revoltado, e precisa fugir dos próprios súditos, utilizando novas técnicas de espionagem e ação furtiva para sobreviver e descobrir a causa do caos

Um dos grandes destaques de PS2 na E3 2005 foi a apresentação de uma versão de teste de *Kindred Blades*, o terceiro episódio da trilogia *Prince of Persia*. O demo não tinha mais do que uma hora de aventura, mas conseguiu impressionar pela quantidade de novidades na estrutura do game, o que prova que esta versão não será apenas mais do mesmo. Para começo de papo, a maior parte dos cenários agora é externa, ambientando a ação nas ruas, becos e telhados do reino persa, o que acrescenta maiores dimensões para seu campo de exploração.

Mas a grande atração mesmo ficou por conta das novas técnicas de combate do herói, que agora também pode realizar movimentos furtivos, perfeitos para eliminar os inimigos de forma silenciosa e eficaz. O príncipe pode se pendurar em uma área alta entre duas paredes, por exemplo, e esperar até que seu alvo passe sob ele para cair com um ataque fatal com sua adaga, ou então descer de cabeça para baixo por uma corda para mesclar seu movimento acrobático com um ataque que resultará na decapitação do oponente distraído.

Além disso, uma nova lista de armas abrirá possibilidades inéditas de ataque. Destaque para uma corrente com gancho capaz de laçar criaturas e interagir com pilares e objetos, permitindo a execução de golpes exclusivos. Para completar a evolução do sistema de combate, o príncipe ainda conta com todos os golpes das duas versões anteriores somados a novos combos próprios para acertar diversos adversários em uma só seqüência. Outra novidade são corridas insanas, porém exageradas, de bigas pelas ruas da Babilônia. O que ainda não foi revelado nesta E3, porém, foi o funcionamento da versão sombria do príncipe, que além da transformação física deve ter novas habilidades, inéditas para a série. O jeito é esperar.

Plataforma: PS2 **Produtora:** UbiSoft
Lançamento: novembro de 2005

Tomb Raider: Legend

Ainda mais gata e com um excelente sistema de controle, a nova Lara Croft promete ressuscitar as grandes aventuras da série após o fiasco da versão Angel of Darkness

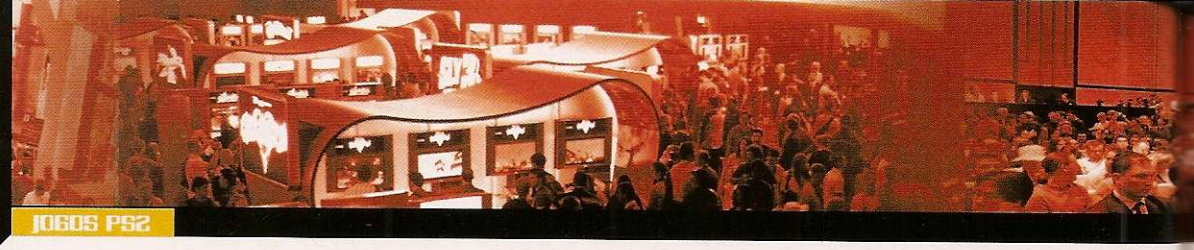
Os fãs de *Tomb Raider* já podem suspirar aliviados: a lenda não vai morrer. Após a decadência da série chegar ao limite com a aventura equivocada e cheia de falhas de *Angel of Darkness*, parece que finalmente Lara Croft vai reencontrar seu rumo na versão *Legend*. O game, que foi exposto para poucos em uma área praticamente inacessível da E3 2005, é uma revolução na série.

Esqueça o controle travado da heroína, um dos principais problemas das últimas versões. Ele foi finalmente consertado, tornando a movimentação de Lara o principal trunfo de *Tomb Raider*. A gata move-se com suavidade e de forma realista, usando muito bem o direcional analógico e agora, na hora das famosas acrobacias, Lara não precisa mais daquela precisão irritante para pular nas áreas estratégicas. É possível pendurar-se até mesmo pulando de lado em algumas áreas.

Desde o lançamento do PS2, Lara nunca recebeu uma atualização tão boa. Ainda mais gata, a heroína finalmente ganhou movimentos à altura da sua fama de atleta

Uma das habilidades mais legais da heroína, aliás, é justamente a capacidade de se pendurar e pular para uma área paralela, o que facilita muito sua exploração. Os equipamentos exibidos na feira incluem uma corda capaz de laçar alavancas ou objetos distantes, e flares para iluminar áreas escuras. E para ressaltar a volta às origens, as aventuras do game serão vividas na maior parte do tempo em cenários naturais, como um templo oculto sobre uma gigantesca catarata, selvas e tumbas ancestrais, resgatando as aventuras arqueológicas. Os desafios também serão clássicos, com muita manipulação do ambiente, acrobacias em barras e até a possibilidade de destruir elementos do cenário com suas armas para a solução de enigmas. Com um novo sistema de controle eficaz e dinâmico aliado a ótimos desafios, enigmas acrobáticos e tiroteios em grande estilo, a série *Tomb Raider* tem tudo para voltar ao topo com a versão *Legend*.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Crystal Dynamics **Lançamento:** final de 2005



Shadow of the Colosssus

As gigantescas criaturas são como cenários à parte

Já conhecido pelos nomes Nico, ICO 2 e Wanda and the Colossus, *Shadow of the Colossus* (nome definitivo) surpreende. Os cenários são tão gigantescos a ponto de o jogador ser obrigado a usar um cavalo para se locomover de um local a outro.

Assim como em ICO, o protagonista é um garoto comum com missões épicas, neste caso, derrotar criaturas titânicas para salvar a alma de uma jovem. Estas criaturas são como cenários ambulantes e você deve escalá-las com todo cuidado para procurar por um ponto fraco. Além dos dotes acrobáticos, o herói pode usar sua espada para refletir e redirecionar a luz solar, o que serve tanto para solucionar enigmas quanto para atrair a atenção dos monstros. Entre as armas disponíveis, destaca-se o arco e flecha.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Sony
Nível de desenvolvimento: 80%
Lançamento: segundo semestre de 2005

Onimusha: Dawn of Dreams

A era do tirano Oda Nobunaga acabou e a série *Onimusha* vai partir para uma nova linha de história, sem as participações dos clássicos samurais Jubei e Samanosuke. *Dawn of Dreams* traz como protagonista Soki, um samurai Oni com poderes extraordinários e determinado a destruir Hideyoshi Toyotomi, o sucessor de Nobunaga. Além de Soki, outros personagens poderão ser controlados, cada qual com suas próprias técnicas de combate e visão exclusiva da trama.

Dawn of Dreams traz cenários mais caprichados e amplos que os de *Onimusha 3*, além da promessa de muito mais horas de desafios. O sistema de evolução continua presente e o jogador deve sugar as almas dos adversários para desenvolver as duas espadas de Soki e aprender novas técnicas e magias.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Capcom
Nível de desenvolvimento: 50%
Lançamento: 2006

O novo Onimusha promete mais horas de desafio

O game traz aventura simples e história poética

Okami

Muito mais do que uma simples aventura, *Okami* é um game poético como um conto de fadas japonês. O protagonista é Amaterasu, o deus do sol que desceu à Terra na forma de um lobo para combater criaturas sombrias e devolver a beleza ao mundo. Todos os traços do game simulam o estilo clássico de pinturas japonesas, com elementos naturais e cenários coloridos como por pincel.

A aventura é bastante simples, com ótimo controle do lobo e boa exploração tridimensional. Além de ataques físicos, o jogador pode ativar uma tela especial para desenhar com um pincel mágico, usando o analógico, e atacar com poderes especiais. O pincel também deve ser usado para solução de enigmas nos quais é necessário contornar diversos desenhos.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Capcom
Nível de desenvolvimento: 30%
Lançamento: 2006

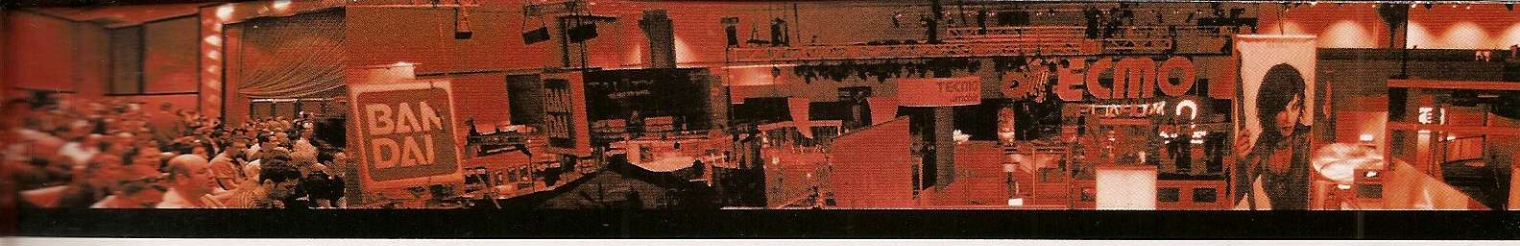
JOGOS PSP

SOCOM: US Navy Seals Fireteam Bravo

Uma das melhores séries de combate multiplayer de PS2 vai migrar para o PSP contando com o prático sistema de comunicação Wi-Fi para a criação de combates ainda mais insanos. O game trará 14 missões no modo solo e uma coletânea de cenários da trilogia para combate multiplayer. Apesar de contar com um visual bem mais simples do que *SOCOM 3*, a versão *Fireteam Bravo* é bastante empolgante, com variação nos desafios e até um sistema para a criação de clãs. O game promete até comunicação com o PS3, alterando a história no portátil.

Plataforma: PSP **Produtora:** Zipper
Nível de desenvolvimento: 30%
Lançamento: Sem previsão

Com o Wi-Fi do PSP, o multiplayer local vai ficar fácil



MK: Shaolin Monks

O game de ação inspirado na série Mortal Kombat foi uma grande surpresa na E3 2005. Pelo visual comum das primeiras fotos de divulgação, parecia tratar-se apenas de mais um caça-níqueis baseado em um título famoso, mas o game se revelou incrivelmente viciante e divertido. O principal trunfo de *Shaolin Monks* é um controle amigável, que permite ligações entre combos terrestres e aéreos de modo intuitivo e golpes típicos dos personagens da série com combinações simples de botões.

Também é possível executar seus adversários com fatalities e brutalities de forma fácil. Outro fator que vai levar os fãs à loucura é a volta às origens da série, com uma trama que resgata a história do primeiro game, com direito a Shang Tsung de barbas brancas e cenários como The Pit e Goro's Lair. A versão exposta permitia jogar com Liu Kang e Kung Lao, mas a versão final trará mais oito lutadores clássicos para partidas solo ou cooperativas.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Midway
Nível de desenvolvimento: 80%
Lançamento: agosto de 2005

Shaolin Monks tem golpes simples e boa história

DBZ: Budokai Tenkaichi

Os cenários abertos deram nova dimensão às lutas

A série Budokai vai ganhar novos horizontes em sua quarta versão. As batalhas não se restringem mais ao espaço terrestre e aéreo sobre a arena, e agora os lutadores têm liberdade para abandonar o campo central e até despistar seus adversários nos gigantescos cenários, levando o duelo até o fundo de lagos ou o topo de montanhas. A possibilidade do combate à distância dificulta a precisão no lançamento de magias, o que só não se torna um problema graças ao acréscimo de magias teleguiadas e um botão que faz seu lutador mirar o oponente.

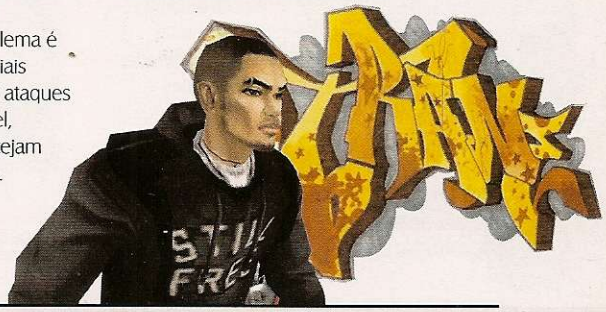
O sistema de luta continua muito parecido, com combos simples e magias de fácil execução. O único e preocupante problema é que, aparentemente, os poderes especiais insanos da série foram substituídos por ataques com animações mais simples. É possível, porém, que as animações decentes estejam reservadas para a versão final do game.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Spike
Nível de desenvolvimento: 50%
Lançamento: agosto de 2005

Getting Up: Content's Under Pressure

O game criado pelo estilista Marc Ecko será uma aventura radical pelos subúrbios de uma enorme cidade virtual. Sob a sombra violenta de um partido governante opressor, seu papel é controlar um jovem rebelde e expressar sua revolta pichando protestos em áreas estratégicas. O sistema de pichação é automático e tudo que você precisa fazer é segurar um botão para usar seu spray, canetão ou rolo e direcionar com o analógico para deixar sua marca. O fator aventura se apresenta nos longos trajetos para chegar aos locais das pichações, o que o obriga muitas vezes a atravessar avenidas perigosas, escalar estruturas e fazer peripécias que lembram bastante o estilo de *Prince of Persia* (o personagem só não corre pelas paredes). Para sobreviver e fugir da milícia, é obrigatório descer a mão nos oponentes ou até fugir equilibrando-se sobre trens.

Plataforma: PS2 **Produtora:** The Collective
Nível de desenvolvimento: 60%
Lançamento: setembro de 2005



Virtua Tennis World Tour

O PSP começa a ficar cada vez mais atraente para os fãs de esportes, com ótimos lançamentos como *Virtua Tennis*, o sucesso da Sega. O sistema de controle dos tenistas é ótimo, com boa movimentação e jogadas dinâmicas que tornam a partida bastante divertida. O modo World Tour também está presente e permite ao jogador seguir em uma campanha mundial para participar de torneios e ganhar diversas premiações. É claro que o destaque fica para os jogos multiplayer, que envolvem dois ou quatro jogadores em partidas individuais ou em dupla.

No PSP, destacam-se os controles e o multiplayer

Plataforma: PSP
Produtora: Sega
Nível de desenvolvimento: 80%
Lançamento: segundo semestre de 2005

Castlevania: Curse of Darkness

Lamment of Inocence, a última versão de *Castlevania* para PS2, pecou por não ser tão desafiante e empolgante como manda a série clássica. Apesar de usar a mesma engine gráfica da versão anterior, *Curse of Darkness* corrige diversos erros de seu antecessor e traz muito mais desafio e diversão. Com novos elementos de RPG, o protagonista Hector pode controlar demônios e usá-los como parceiros de luta ou até aproveitar suas habilidades únicas para voar ou acessar áreas restritas. Outra novidade interessante é a possibilidade de trocar de arma em qualquer momento, o que permite equipar espadas, machados, lanças e outros aparatos adquiridos pelo caminho. Somando estas novidades a uma excelente trama que mostra as ligações e atritos entre Hector e Drácula, este *Castlevania* promete honrar a excelente série.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Konami
Nível de desenvolvimento: 50%
Lançamento: outubro 2005

SOCOM 3

Influenciado por jogos de tiro de sucesso como Halo e Battlefield, a terceira versão do simulador militar SOCOM traz como atração o controle de diversos modelos de jipes e tanques de guerra para tornar o combate multiplayer mais envolvente. A inteligência artificial também melhorou, contando agora com agentes mais inteligentes e capazes de compreender e executar suas ordens com mais rapidez e precisão. O modo solo também foi incrementado e as missões contra-terroristas acontecerão em cenários muito mais amplos do que os das versões anteriores, porém com visual semelhante.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Zipper
nível de desenvolvimento: 60%
Lançamento: novembro de 2005

SOCOM 3 trará cenários mais amplos e veículos

Apesar dos novos lutadores, SC III é mais do mesmo

Soul Calibur III

A versão para teste de Soul Calibur III disponível na E3 só oferecia o clássico lutador Mitsurugi e a estreante Tira para combate, mas já foi o suficiente para sacar que o game é mais do mesmo. Não há evoluções gráficas nos cenários ou melhora nos modelos dos personagens em relação à versão anterior e até a movimentação é idêntica. Isso não é um aspecto negativo, já que *Soul Calibur II* é um excelente game de luta, mas é um aviso aos fãs para que não esperem por nada muito diferente. Para não dizer que não há novidades, *Soul Calibur III* trará um modo de edição no qual você pode criar um lutador do zero, definindo suas características físicas, vestuário e estilo de luta.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Namco
Nível de desenvolvimento: 40%
Lançamento: novembro de 2006

JOGOS PSP

Burnout Legends

A série de destruição desmedida sobre quatro rodas é tão divertida no portátil quanto no PS2. As pistas são bem caprichadas e parecem as mesmas da trilogia original, mas na verdade são cenários que mesclam os trajetos dos três games para criar novos desafios, o que dá uma enorme sensação de déjà vu em quem já jogou *Burnout* no PS2. Usufruindo maior trunfo do PSP, *Legends* usa a comunicação Wi-Fi para criar corridas destruidoras entre vários jogadores (o número exato ainda não foi divulgado). É só uma pena que o controle dos carros e os efeitos de destruição não tenham ficado tão bons quanto os do console.

Plataforma: PSP
Produtora: Electronic Arts
Nível de desenvolvimento: 70%
Lançamento: setembro de 2005

As colisões de Burnout perderam o brilho no PSP

Jak X: Combat Racing

Surpreendentemente empolgante e destrutivo, as competições em alta velocidade no universo da série Jak and Daxter misturam os melhores elementos de clássicos como *Wipeout* e *Mario Kart*. As pistas são bastante amplas para facilitar o controle dos carros e naves em alta velocidade e o visual arrebenta, com direito a enormes rampas e cenários paradisíacos. O melhor das corridas é a possibilidade de coletar armas pelo caminho para destruir seus oponentes com metralhadoras, mísseis e outras apelações que tornam viciante, principalmente, o modo multiplayer.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Naughty Dog
Nível de desenvolvimento: 50%
Lançamento: segundo semestre de 2005

Jak no volante ficou bem melhor do que o esperado

O controle, mais firme, facilita os confrontos rápidos

Ratchet: Deadlock

Presos por um lunático estelar em uma espécie de reality show espacial, a dupla Ratchet e Clank é obrigada a lutar por sua sobrevivência em arenas repletas de inimigos. Diferente dos demais games da série, *Deadlock* é focado no combate multiplayer e traz um sistema de controle mais firme para facilitar sua mira durante os confrontos, que têm ritmo alucinante. Além de coletar até dez armas e poder aumentar o poder de cada uma delas, é possível dar ordens básicas para robôs auxiliares para que eles ajudem no tiroteio ou interajam com elementos do cenário, para ajudá-lo a cumprir as missões.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Insomniac
Nível de desenvolvimento: 40%
Lançamento: segundo semestre de 2005

Sly 3: Honor Among Thieves

A A terceira versão da série Sly trará muito mais aventuras para seus fãs, com novos personagens controláveis, muito mais minigames, novos veículos para pilotar e a mesma exploração fantástica que fez do título uma das melhores sagas de aventura para o console. A maior novidade de *Sly 3*, porém, é que o game virá acompanhado de óculos para usar em conjunto com fases especiais em 3D. O efeito, chamado estereoscopia, usa os óculos para dar a ilusão de que os personagens saem da tela.

Plataforma: PS2
Produtora: Sucker Punch
Nível de desenvolvimento: 40%
Lançamento: segundo semestre de 2005

Daxter

O parceiro diminuto e tagarela de Jak vai ter sua própria aventura solo no portátil da Sony. Daxter dá um show de bola e pode usar apetrechos de vôo, andar pelas paredes e abusar de diversas habilidades acrobáticas para explorar enormes fases 3D. E o melhor de tudo é que o controle do personagem combina muito bem com o analógico do PSP, com as respostas rápidas do controle tornando a ação bem ágil. Mesmo sem gráficos que se comparem à trilogia do PS2, a aventura tem tudo para oferecer a mesma diversão.

Os controles ágeis dão um bom ritmo à aventura

Plataforma: PSP
Produtora: Ready at Dawn
Nível de desenvolvimento: 30%
Lançamento: Sem previsão

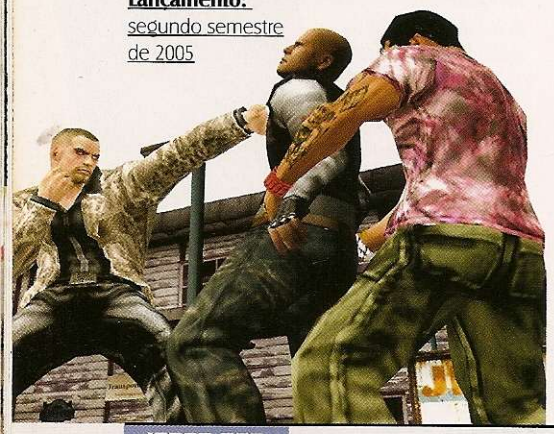
JOGOS PS2

Urban Reign

O auge da pancadaria de rua aconteceu há anos, quando a Sega criou a série Streets of Rage para o Mega Drive, ainda com visual 2D, e morreu na era 3D do PlayStation. Mas eis que a Namco surge com um promissor jogo do gênero que deve agradar tanto aos gamers mais velhos quanto aos novatos. A equipe de produção mescla mentes responsáveis por *Tekken* e *Soul Calibur*, e o resultado visto na feira é um game cativante, ágil e com sistema de combos simples.

Pode-se jogar sozinho ou em modo cooperativo, mas é na pancadaria com um parceiro que o jogo surpreende novamente: os combos em dupla são fáceis de serem aplicados e garantem seqüências eletrizantes. Se o seu companheiro se aproximar e usar o soco enquanto você bate em alguém, por exemplo, automaticamente um golpe em equipe é aplicado, sem complicação e sem comprometer o ritmo do jogo. Marque este game em sua lista e fique de olho.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Capcom
Nível de desenvolvimento: 60%
Lançamento: segundo semestre de 2005



O visual dos carros, e das batidas, ficou melhor ainda

Burnout Revenge

Este é o jogo dos "mais". Mais rápido, mais bonito e ainda mais intenso do que seu antecessor, o novo Burnout tem tudo para agradar a quem curtiu o terceiro episódio da série. A modelagem dos carros ganhou uma aparência mais brilhante e recheada de detalhes, que, mesmo sem o uso de carros reais, tornou o game mais realista. A velocidade, que já era insana, está absurdamente alta. Os efeitos visuais também foram remodelados e apresentam um festival de faíscas e borrões pela tela. Nas corridas, a novidade é o uso do Crashbreaker a qualquer momento da corrida, o que permite ao corredor se suicidar a qualquer momento só para ver os adversários voando pelos ares. Além disso, há o inédito modo Traffic Attack, que permite correr como um rolo compressor, descontando a sua fúria no tráfego sem perder velocidade.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Criterion
Nível de desenvolvimento: 70%
Lançamento: setembro 2005

We Love Katamari

O game que ganhou o prêmio de design em 2004 volta mantendo a esquisitice que o tornou clássico. Ainda no controle do príncipe do cosmos, o jogador mais uma vez deve rolar a katamari para coletar objetos do cenário. Quanto mais avançado o estágio, maiores as bugigangas que podem ser coletadas, incluindo prédios e torres. Como inovação mais significativa dessa versão está a modalidade multiplayer cooperativa. Imagine a confusão: dois jogadores controlando a mesma bola simultaneamente. Manter a coordenação entre os parceiros é essencial. Outra mudança é que agora, além de jogar com o príncipe, pode-se rolar a bola grudenta com qualquer familiar do cabeçudo, incluindo tios e primos. Os controles são os mesmos, assim como o visual e o estilo da trilha sonora.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Namco
Nível de desenvolvimento: não divulgado
Lançamento: novembro de 2005

Modo cooperativo é a novidade no novo Katamari

JOGOS PSP

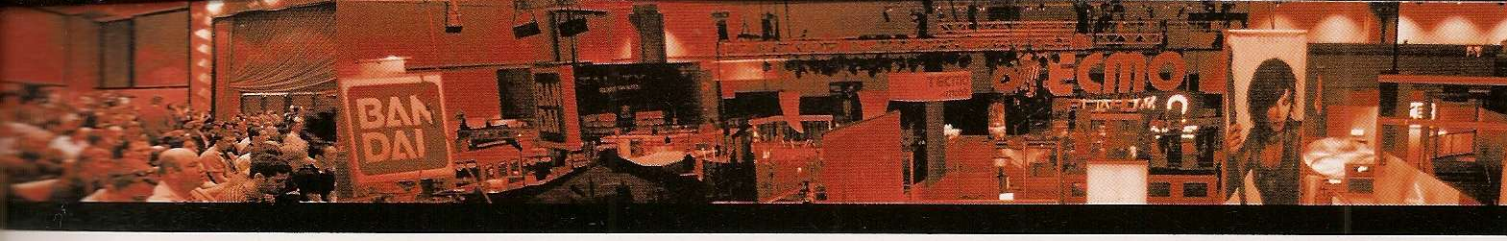
Coded Arms

Se o que foi mostrado na E3 serve como aperitivo, *Coded Arms* vai decepcionar os fãs de jogos de tiro. O frenesi esperado mostrou-se morno e insosso, e os controles, confusos, atrapalham ainda mais a diversão. Para caminhar e andar lateralmente, o jogador usa o analógico, enquanto os botões ✖, ■, ● e ▲ têm a função de mirar. É possível inverter as funções e usar os botões para andar e o analógico para atirar, mas ambas as configurações atrapalham, pois enquanto na primeira opção a mira fica travada, na segunda é preciso acostumar-se a mirar com o polegar esquerdo.

O visual traz cenários fechados com design futurista e uma infinidade de efeitos visuais pipocando na tela o tempo inteiro, o que dá ao tiroteio um colorido especial. As explosões dos barris, tradicionais em jogos de tiro como recurso para eliminar muitos adversários, também convencem.

Plataforma: PSP
Produtora: Konami
Nível de desenvolvimento: 80%
Lançamento: julho de 2005

O visual é ótimo, mas os controles são confusos



Rainbow Six: Lockdown

O que era bom ficou sensacional. A primeira mudança está na visão do jogo, agora em primeira pessoa. Apesar de sutil, a mudança foi muito bem-feita, com direito até a distorções nos cantos da tela, causadas pelo visor do capacete, aumentando a sensação de imersão. Gráficos com acabamento melhor e movimentação mais ágil também estão entre as novidades da série, mas a maior mudança é mesmo a mecânica de jogo. Agora, apesar de o jogador ainda manter o controle tático do esquadrão, o tiroteio tornou-se mais frenético, próximo do que é visto tradicionalmente em jogos de tiro, portanto, se você é do tipo que valoriza mais a coordenação tática do que a habilidade de mira, pode se decepcionar.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Red Storm
Nível de desenvolvimento: 80%
Lançamento: sem previsão

Em primeira pessoa, Rainbow Six ficou mais frenético

Habilidades de vampiro incrementam os tiroteios

Darkwatch

Uma grata surpresa entre os jogos de tiro. Troque o arsenal convencional por estacas explosivas e já dá pra imaginar o que vem por aí nesta caça a vampiros não convencional. A movimentação é bastante suave, sem quedas de velocidade, e os cenários apresentam visual claustrofóbico e escuro, o que dificulta a localização dos inimigos e dá um leve clima de terror à ação.

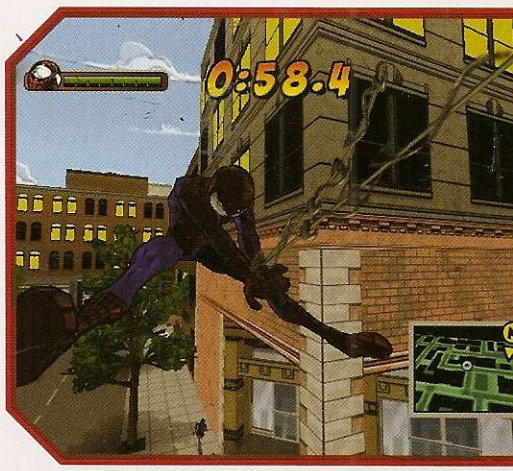
No controle de um vampiro renegado, você deve caçar seus semelhantes usando dons especiais, como visão noturna e supervelocidade. Os controles, típicos do gênero, usam ambos os analógicos, um para andar e outro para mirar. Vale ressaltar o visual rico em detalhes do game. Espatifar um vampiro com uma granada, por exemplo, faz pedaços dele voarem pelos ares.

Plataforma: PS2 **Produtora:** Sammy Studios
Nível de desenvolvimento: não divulgado
Lançamento: segundo semestre de 2005

Ultimate Spider-Man

Baseado na atual série Ultimate da Marvel (Millenium no Brasil), o novo game do Homem-Aranha coloca à disposição do jogador a opção de jogar pelo bem, no controle de uma versão ainda adolescente do aracnídeo, ou pelo mal, na pele do ensandecido Venon. A história é praticamente a mesma para os dois personagens, e as diferenças ficam restritas apenas às habilidades disponíveis. Com visual no estilo cel-shading, que dá ao jogo um estilo de quadrinhos, o game liberdade de ação em uma gigantesca cidade 3D, na qual você pode balançar com suas teias, interagir com as pessoas e até destruir cenários para participar de uma variedade enorme de missões.

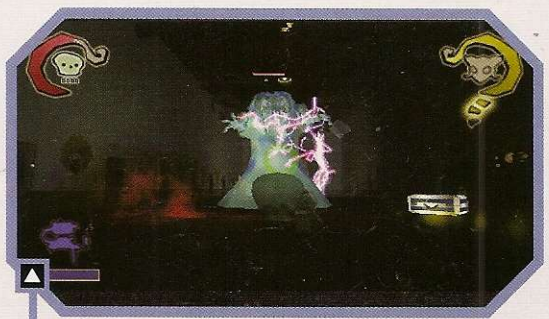
Plataforma: PS2
Produtora: Activision
Nível de desenvolvimento: 70%
Lançamento: setembro de 2005



Death Jr

Um game de plataforma com muito potencial. O primeiro ponto positivo é o visual dos personagens e do protagonista, caricato, que agrada em cheio. A arma principal do jogador, como se poderia esperar do filho da morte, é uma foice, mas ela serve para muito mais do que ceifar almas. Com a arma, você não apenas soca os adversários, mas também rebate projéteis e executa combos aéreos. Há elementos de tiro também, mas nem estes momentos comprometem o tom cômico do jogo. Uma das armas, para se ter uma idéia, lança bichos que explodem, enquanto outra permite acertar vários inimigos simultaneamente com raios. Os cenários são amplos e permitem ao jogador vasculhar as áreas disponíveis como desejar, ficando mais limitados apenas nos confrontos com os chefes.

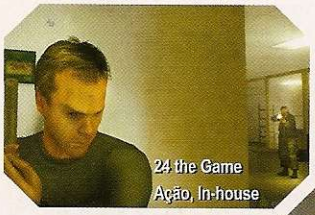
Plataforma: PSP
Produtora: Digital Eclipse
Nível de desenvolvimento: 80%
Lançamento: segundo semestre



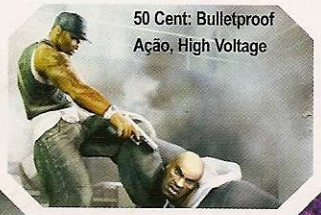
Caricato e bem-humorado, Death Jr. tem boa jogabilidade

Avalanche PS2!!!

Confira outros jogos de PS2 que esquentaram a E3 2005, e que você poderá conhecer melhor nas próximas edições da Dicas & Truques para PlayStation


24 the Game
Ação, In-house

25 to Life
Ação, Avalanche Soft.


50 Cent: Bulletproof
Ação, High Voltage

AND 1 Streetball
Esporte, Ubisoft

Batman Begins
Ação, Electronic Arts

Battlefield 2
Shooter, Electronic Arts

Capcom Classics Collection
Coletânea, Capcom

Crash Tag Team Racing
Corrida, Sensory

Destroy All Humans!
Ação, THQ

EyeToy: Kinetic
Coletânea, Sony

Fantastic 4
Ação, Activision

Fatal Frame III: The Tormented
Ação, Tecmo

Final Fight: Streetwise
Ação, Capcom

Genji
Ação, Game Republic

Heroes of Pacific
Simulador, IR Gurus

Hitman: Blood Money
Ação, Eidos

InuYasha: Feudal Battle
Luta, Bandai

Kingdom Hearts 2
RPG, Square-Enix

Marvel Nemesis:
Rise Of The Imperfects
Luta, Electronic Arts

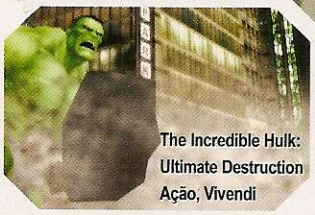
Medal of Honor: European Assault
Ação, Electronic Arts

Phantasy Star Universe
RPG, In-house

Scarface: The World is Yours
Ação, Vivendi

Tony Hawk's American Wasteland
Ação, Activision

Spartan: Total Warrior
Ação, Sega


The Incredible Hulk:
Ultimate Destruction
Ação, Vivendi

The Matrix: Path of Neo
Ação, Atari

The Suffering: Ties That Bind
Ação, Midway

The Warriors
Ação, Rockstar

PLAYERS

Acessórios para Playstation, Megadrive, Super Nintendo e Consoles de 8 bits.

Console 16bits com preço imperdível !

ADAPTADORES
CABOS
CONECTORES
CONTROLES
MEMORY CARD
CONVERSORES
RF
CONSOLES

Consulte um de nossos distribuidores

Supersônico
11 3227-9870

Amir
11 3313-5902

Atacado dos Games
11 221-8674

Auzycle
21 3970-6330

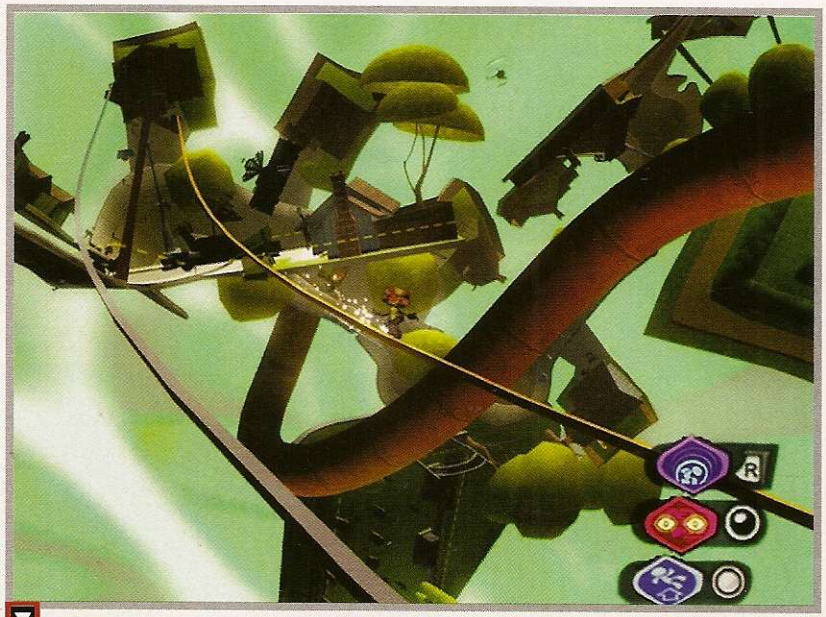
Inicial Games
19 3236-0179

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
comercial@playersbrasil.com.br 11 3313-6145 / 3313-0441

por Leandro Rodrigues

Produtora: Double Fine Productions **Distribuidora:** Majesco **Tipo:** Plataforma/Aventura **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** desafio viciante. **Ponto fraco:** nenhum relevante. **Diversão:** 9,5 **Controle:** 9,0 **Desafio:** 9,5 **Som:** 9,0 **Gráfico:** 9,0

NOTA **9,2**



A aventura começa quando Raz, o protagonista do game, descobre que seus amigos estão sendo seqüestrados. Algum maluco quer usar os poderosos cérebros deles para interesse próprio

O excelente game de aventura está recheado com centenas de segredos para encontrar e garante muitas horas de jogatina

RECOMENDADO PELA REDAÇÃO

Psychonauts

Com diálogos hilariantes e visual fora de série, Psychonauts entra para a galeria dos melhores jogos de aventura do PS2

O período de ressaca foi grande, mas finalmente surgiu um game de aventura capaz de superar as séries Jak e Ratchet & Clank. Psychonauts, do PS2, tem tudo que um game do gênero precisa para alcançar um nível de excelência: fases extensas com gráficos caprichados e coloridos, dezenas de itens dos mais variados tipos escondidos por todos os cantos e excelente movimentação para explorar os grandes cenários tridimensionais.

E como qualquer grande game do gênero, o título traz um protagonista carismático que conta com habilidades variadas, para explorar diversos tipos de ambientes, além de poderes psíquicos bastante criativos. Isso sem falar da história que empolga gradativamente.

É uma obra-prima que merece ser jogada do começo ao fim. Um prato cheio para aqueles fanáticos que não sossegam até acumular "trocentas" horas de jogo para alcançar 100% de desempenho na exploração de todos os segredos.

O herói não é fraco não! Ele conta com telecinese, pirocinese, levitação e outros poderes psíquicos

Viagem Psicodélica

Criação de Tim Schafer, a mente por trás do fantástico Grim Fandango (PC), Psychonauts coloca você na pele de Raz, um jovem sonhador que decide passar suas férias em Whispering Rock, uma espécie de escola para jovens com poderes psíquicos.

Um dia, tudo corria bem até que Raz descobre que alguém está seqüestrando seus amigos para roubar seus cérebros, momento em que o moleque decide entrar em ação, buscando ajuda com Ford Cruller, o maior psychonaut de todos os tempos. Raz aprende telecinese (controle de matéria física), pirocinese (combustão espontânea), levitação e outras técnicas úteis para enfrentar os inimigos e interagir com os cenários de forma inteligente.

O herói aprende também a invadir a mente de outras pessoas. Diversas fases do game acontecem dentro do subconsciente de personagens, como do cientista Sasha Nein e da professora Miila Vodello. É uma viagem maluca e divertida, digna de Tim Schafer.

NOTA **7,5**

Produtora: Swordfish Studios **Distribuidora:** VU Games **Tipo:** Ação **Jogadores:** 4 **Ponto forte:** você mesmo cria suas armas **Ponto fraco:** jogo repetitivo **Diversão:** 7,0 **Controle:** 8,5 **Desafio:** 6,5 **Som:** 7,0 **Gráfico:** 7,0

Cold Winter

Controle um agente especial e tente sobreviver para provar a própria inocência

O protagonista de Cold Winter é um agente secreto chamado Andrew Sterling. Ele foi capturado durante uma de suas missões suicidas no combate contra o terrorismo e agora é prisioneiro na China. Enfrentando uma enorme rede de intrigas e corrupção, o herói terá que fugir da prisão e provar inocência.

O jogo traz um sistema que permite montar suas próprias armas com itens que você encontra durante as fases. Com gráficos e sons medianos, Cold Winter pode não ser o melhor do gênero, mas sem dúvida, é uma boa diversão para quem é fã de jogos de tiro.

O mocinho é um tal de Andrew Winter, um agente especial que luta contra o terrorismo mundial

Com os itens que você pega durante as fases, é possível montar armas criativas e mais poderosas

NOTA **5,2**

Produtora: Jester Interactive **Distribuidora:** BigBen Interactive **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** A idéia **Ponto fraco:** Falta de critério do jogo **Diversão:** 5,0 **Controle:** 4,0 **Desafio:** 6,0 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 5,0

TT Superbikers

Falta de critério e cuidados na produção. Superbikers TT é um jogo dispensável

Não se engane: esse jogo porco não merece estar na sua lista de jogos preferidos do PS2

A idéia de TT Superbikers, do PS2, realmente é muito atraente: um game de motocross com reprodução fotográfica dos 60 km do Isle of Man TT, um dos mais famosos percursos do mundo localizado no Reino Unido. Infelizmente, tudo não passou de propaganda enganosa, pois apesar da estrutura realista, os gráficos do game são ruins e as árvores, acredite, quadradas.

A competição segue a mesma linha negativa e oferece competições fracas, com controle problemático das motos e falta de realismo nas colisões, já que é muito comum bater a 200km/h sem capotar ou tomar tombos feios, comum em batidas desse tipo. Isso sem falar nas falhas de aceleração nas quais as motos reduzem de velocidade sem o seu comando, principalmente nas curvas. Se puder, esqueça esse game e divirta-se de verdade com Moto GP4, também do PS2.

RICO GAMES

Tudo em Vídeo Games

- Locação
- Compra
- Venda
- Play Game
- Variedade de Jogos
- Acessórios em Geral

Destravamentos e Ass. Técnica

SUPER PROMOÇÃO

Parcelamos em até 15X iguais
Cheque / Cartão / Carne
Aprovamos por telefone

Despachamos para todo Brasil

Tel.: (11) 6950-7543 / 3455-7372
Site: www.ricogames.com.br
Av. Gal. Ataliba Leonel, 3138
(Próx. Metrô Parada Inglesa)

Produtora: Pinegrow **Distribuidora:** Atlus **Tipo:** RPG Estratégico **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** combos destruidores
Ponto fraco: trama pouco envolvente **Diversão:** 7,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 9,0 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 7,5

NOTA **8,0**

Stella Deus

Muito mais do que paciência e capacidade, em Stella Deus é preciso ter fé para superar os desafios

Neste novo RPG estratégico você é transportado para Stella Deus, um mundo à beira da destruição. Um grupo chamado Ekuwe tenta evitar o fim eminente usando ensinamentos de uma antiga religião, mas seus discípulos já não têm a fé necessária para o milagre. A trama gira em torno de Sufida, a sobrevivente de uma aldeia destruída pelas forças do rei Dignis, um tirano determinado a aniquilar todas as instituições religiosas do planeta.

Similar ao clássico Disgaea: The Hour of Darkness, as batalhas de Stella Deus são organizadas por turnos e permite ataques solo ou combos que envolvem diversos personagens aliados simultaneamente. Com visual melhor trabalhado do que a maioria dos RPGs estratégicos 2D, Stella oferece horas intermináveis de bons desafios e uma enorme variedade de magias, golpes e habilidades.

Você controla a garota Sufida, uma rara sobrevivente que conseguiu escapar do Dignis

Além dos belos efeitos coloridos, os poderosos combos são o ponto mais forte do RPG

Point
Games - Miniaturas
Desde 1989
SEDEX para todo o Brasil
Financiamos em até 18x
6x sem juros no cartão Visa
www.pointminiaturas.com.br
Rua Major Solon, 293 - Cambuí - Campinas - SP
Fone: (0xx19) 3232-8900 • email: pointminiaturas@pointminiaturas.com.br

NOTA **7,5** **Produtora:** The Collective **Distribuidora:** Lucas Arts **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** movimentos Jedi insanos **Ponto fraco:** é bastante repetitivo **Diversão:** 8,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 6,0 **Som:** 8,5 **Gráfico:** 7,0

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

Conheça a verdadeira força dos sabres de luz na reprodução virtual do terceiro episódio da saga Star Wars

Seu jedi enfrenta desde os fáceis droids até inimigos bem mais poderosos. Todos baseados no filme

Star Wars: A Vingança dos Sith* foi um dos filmes mais esperados de toda a saga *Guerra nas Estrelas*. Afinal, quem não queria saber o verdadeiro motivo que levou Anakin Skywalker a se transformar em Darth Vader? O game homônimo, do PS2, é inspirado nesta superprodução (até o desfecho) e um prato cheio principalmente para os fãs.

Obi-Wan Kenobi e Anakin são os jedi sob seu comando neste game de ação frenética, sem traços de enigmas ou desafios complicados. É só pura pancadaria. Para dar um pouco de razão aos combates desenfreados, destruir as tropas de robôs e clones do Império geram pontos de experiência que podem comprar novas habilidades e níveis de poder para os sabres, tornando seus guerreiros mais fortes e apelões contra os inimigos.

Apesar do ótimo sistema de combos e uso magistral dos sabres, a ação é repetitiva demais

Produtora: Capcom **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Terror **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** variedade de quebra-cabeças **Ponto fraco:** é difícil controlar o cachorro **Diversão:** 8,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 7,0 **Gráfico:** 7,0

NOTA **7,5**

Haunting Ground

Nada de armas ou poderes especiais! Aqui, sua única chance de sobrevivência é pensar muito rápido

Sem ter a menor idéia do que está acontecendo, Fiona Belli acorda pelada e presa em uma gaiola (!?!?). Assim que a garota se recompõe, percebe que está presa em um castelo e sua única preocupação é fugir o mais rápido possível. Conforme anda pelas salas e corredores sombrios, Fiona vai recuperando sua memória e se lembra como chegou neste lugar medonho.

A tensão é uma constante no game, já que a protagonista não consegue uma arma sequer para se defender das ameaças, o que obriga o jogador a pensar rápido e aprender a usar todos elementos do cenário como esconderijo. E para dificultar, o medo de Fiona é medido por uma barra que, quando cheia, afeta o desempenho e controle da garota. Seu único aliado é um cachorro que ajuda a desviar a atenção de inimigos e a solucionar enigmas que exigem trabalho em equipe.

Mesclando idéias consagradas pelos jogos Clock Tower 3 e ICO, HG é um game de pouca ação, mas muito desafiante.

Se a barra de medo estiver cheia, a heroína Fiona perde desempenho e fica bastante descontrolada

A protagonista precisa usar os cenários para se esconder e sobreviver aos estranhos inimigos

Produtora: SNK Playmore **Distribuidora:** SNK Playmore **Tipo:** ação **Jogadores:** 2 **Ponto forte:** porte perfeito dos arcades **Ponto fraco:** nenhuma novidade **Diversão:** 8,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 6,0 **Som:** 2,0 **Gráfico:** 3,0

NOTA **5,4**

Metal Slug 5

Em 30 minutos você salva a Terra pela quinta vez seguida

O "mais do mesmo" da SNK Playmore já estava previsto. O quinto episódio de Metal Slug chegou para o PS2 igualzinho à versão dos arcades e sem grandes novidades em relação aos outros títulos da série. Sua missão continua sendo enfrentar "zilhões" de unidades e veículos inimigos com a menor quantidade possível de continues. E claro, encarar chefões de fase absurdamente apelão e muito mais poderoso que seu personagem.

Você controla um dos quatro heróis quase idênticos, mas com nomes diferentes: Marco, Fio, Eri e Tarma. A missão deles é recuperar o projeto Metal Slug, uma poderosa arma que foi roubada por um maluco que sonha em dominar o mundo. Não há mais alienígenas para exterminar, somente terroristas humanos.

Apesar da mesmice, o game é divertido, principalmente no modo multiplayer e nas situações engraçadas. É um passatempo recomendado por causa da simplicidade. Garante cerca de 30 minutos de jogo.

Sempre em desvantagem, seus heróis devem destruir inimigos ilimitados e de todos os tipos

NOTA **6,5** **Produtora:** Tuna Technologies **Distribuidora:** Phoenix Games **Tipo:** Quebra-cabeça **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** desafio e originalidade **Ponto fraco:** som repetitivo **Diversão:** 7,5 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 5,0 **Gráfico:** 6,0

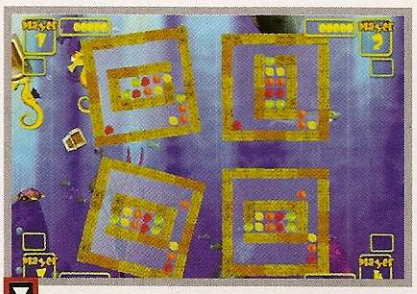
Fruitfall

Inofensivo à primeira vista, Fruitfall é um quebra-cabeça para devastar seus neurônios

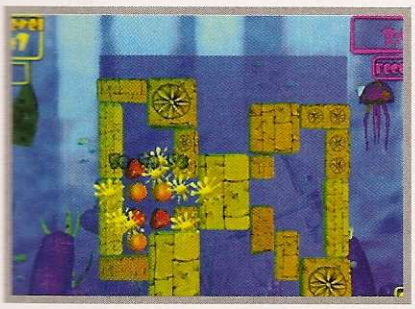
A idéia de Fruitfall, do PS2, é simples e variante da clássica filosofia do Tetris. Basta juntar três frutas iguais para que elas sumam da tela. Parece fácil, mas não é. O detalhe é que você não tem o mínimo controle sobre as frutas que surgem na tela. Para agrupar as iguais, é preciso girar o cenário e causar o encontro desejado das peças. É uma jogabilidade diferente que requer muita atenção.

E para complicar um pouco mais, dentro dos cenários há obstáculos e caminhos prontos, que muitas vezes dificultam seus cálculos. No início, o estágio oferece poucas frutas para eliminar na tela e cenários com formas simples, mas ao chegar no décimo nível, a dificuldade já é preocupante e detona com uma verdadeira salada de frutas e caminhos esquisitos.

Da trigésima fase em diante, o título traz um desafio acessível apenas para mentes matemáticas altamente analíticas, além de exigir raciocínio rápido. E olha que são nada menos que 75 estágios.



Você agrupa os blocos de frutas apenas girando o cenário. É um quebra-cabeça insano!



A Maior e Melhor Loja do Brasil

Garantimos o Melhor Preço !

Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

TUDO EM ATÉ 20x

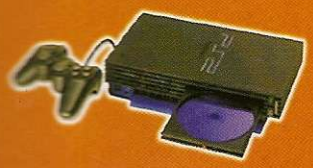
Disk Games
Desde 1992

Atendimento de Seg. á Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.

Visite Nosso Site
www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725
CEP 13070-711 Campinas / SP

TeleVendas
(19) 3242-0541



PlayStation 2

XBox

Nintendo DS

Game Cube

Lançamento

PSP Sony

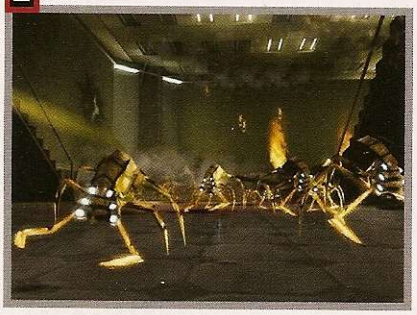
Produtora: Midway Austin **Distribuidora:** Midway **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 a 16 **Ponto forte:** aliens "realistas" **Ponto fraco:** inteligência artificial fraca **Diversão:** 7,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 6,5 **Som:** 8,5 **Gráfico:** 7,5

NOTA **7,5**

Area 51

Destrua alienígenas manipuladores na famigerada Area 51... pela milésima vez

Corpo franzino, cabeçudo e grandes olhos. Os clássicos alienígenas lotam a Area 51 do game



Conspirações políticas, alienígenas infiltrados entre os terráqueos e uma instalação secreta com atividades bizarras no meio do deserto de Nevada podem não ser os melhores elementos para uma trama inovadora, mas servem como pano de fundo para Area 51. No controle de Nick Cross, um militar infectado por um vírus alienígena, você encara estranhas criaturas com ritmo de ação frenético e controle a altura em belos cenários. A produção do game foi caprichada e conta com boa dublagem para os personagens, animações insanas e ótima trilha sonora.

Infelizmente, faltou um pouco de atenção na inteligência artificial, já que todos os inimigos costumam atacar sempre com as mesmas táticas. Se o modo offline se tornar entediante por causa disso, conecte-se à internet e divirta-se no online.

A inteligência artificial dos inimigos é fraca, pois eles usam sempre a mesma tática de ataque

A produtora caprichou nos cenários, personagens e, principalmente, nas animações do título

Produtora: Eurocom **Distribuidora:** Vivendi Universal **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** animações em CG **Ponto fraco:** todo o resto **Diversão:** 2,0 **Controle:** 2,0 **Desafio:** 5,0 **Som:** 4,5 **Gráfico:** 4,0

NOTA **3,5**

Predator: Concrete Jungle

JOGO PODRE

Com um jogo tão ruim, o Predador deveria ativar sua invisibilidade e sair de fininho

Se o Predador descobrir o que fizeram com o jogo dele, as cabeças dos programadores poderão rolar

Com exceção de Aliens vs Predator, lançado para o falecido console Jaguar, e da excelente série do PC, nunca houve um game de ação decente baseado na série cinematográfica *Predador*. Infelizmente, Concrete Jungle é mais um para a lista de desastres. O jogo traz 27 fases nas quais você deve abusar das habilidades e ferramentas do alienígena, como invisibilidade e discos cortantes. Também é preciso cumprir missões simplórias.

O sistema de controle é totalmente caótico, sensível ao extremo e ineficaz até para habilidades básicas, como pular e correr. Isso sem falar que há uma grande quantidade de comandos difíceis de decorar e pouco práticos. Sem dúvida alguma, tudo é muito ruim, mas o que deixa o game totalmente imprestável é o sistema manual para ajustar a câmera.

É quase impossível controlar o ângulo de visão com o alienígena em movimento, o jogador precisa parar e fazer o ajuste de câmera sempre que dá um salto mais preciso ou faz um movimento mais arriscado. Isso detona com a ação do jogo que deveria ser contínua. Fuja deste game!

Sem dúvida alguma, o único ponto forte do game são as belas animações que surgem entre as fases

NOTA **4,8**

Produtora: Eutechnyx **Distribuidora:** 2K Games **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** visual dos carros e mais de 40 Mustangs **Ponto fraco:** falta de realismo **Diversão:** 4,0 **Controle:** 4,5 **Desafio:** 5,0 **Som:** 4,5 **Gráfico:** 6,0

Ford Mustang: The Legend Lives

Mustangs com potência de carroças impedem qualquer diversão neste jogo decepcionante

Faltou jogabilidade, realismo na simulação e gráficos aceitáveis. Ou seja, praticamente tudo

A idéia do game Ford Mustang: The Legend Lives, do PS2, era homenagear uma das maiores marcas da Ford, os furiosos Mustangs, mas acabou ficando com cara de desaforo aos fãs desta lenda automobilística. A falta de realismo é irritante na simulação, com carros "lerdos" que parecem não passar dos 50km/h e não amassam por mais cabulosa que seja a batida. Some esses defeitos com um sistema de controle ineficaz e trilha sonora entediante para descobrir a fórmula que toda produtora deveria evitar.

É uma pena, pois um game que reúne vários modelos clássicos da montadora para comparação de potência e velocidade deveria ser um artigo imperdível para os colecionadores. No entanto, se você é um fanático por Mustang, é possível apreciar mais de 40 carros e suas respectivas especificações.

datel

PROMOÇÃO DATEL
"Frete Grátis"
Válido para todo o Brasil
• Blister Lacrado
• Selo de Segurança
• Certificado de Garantia
(Nominativo)
Promoção válida para o mês de Junho

MAX MEMORY

TEL: (11) 4617-4191 ou (11) 9667-7705
SITE: WWW.DATELMAXMEMORY.COM • E-MAIL: DATELMAXMEMORY@YAHOO.COM.BR

Produtora: EA **Distribuidora:** EA **Tipo:** Corrida **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** velocidade alucinante **Ponto fraco:** drift menos empolgante **Diversão:** 8,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 7,5 **Gráfico:** 7,0

NOTA 7,0

Need for Speed Underground Rivals

Velocidade insana e simplicidade marcam o primeiro racha da série NFS do portátil

Foi preciso simplificar para fazer a série Underground caber dentro do PSP. O colorido extravagante das luzes da cidade de NFS Underground 2, do PS2, deu lugar a um visual no estilo de desenho animado, porém, os ótimos recursos visuais continuam lá com suas marcas de derrapadas e efeito de borrão para simular a velocidade extrema. A trilha sonora mantém a linha da série e repete boa parte da coletânea da segunda versão para PS2.

Em Rivals não existe uma cidade gigantesca para você ficar circulando. O jogo conta com um sistema de navegação mais prático no qual você escolhe no ato qual missão quer encarar. Enquanto os rachas nas ruas continuam destruidores, as competições de derrapagem (Drift) foram transportadas para ambientes fechados nos quais sua meta é contornar pilares e objetos de forma radical, o que não é tão empolgante quanto as provas de Drift em traçados das duas versões Underground do PS2. Para compensar esta falha, a EA acrescentou o Party Play, modo no qual você pode usar a comunicação Wi-Fi para criar competições entre quatro jogadores, ou uma disputa solo em qualquer modalidade para quebrar seus recordes.

O tunning das máquinas continua uma grande atração, apesar de contar com menos peças e itens do que as versões para consoles. NFS Rivals é uma versão simples e resumida da série Underground, no entanto, mantém a diversão, adrenalina, simulação e velocidade alucinante necessária para um game do gênero.

Jogo cedido pela Eletromíl
Tel: (0xx11) 3362-2306

O modo Party Play é uma exclusividade do PSP e permite um pega com quatro jogadores simultâneos

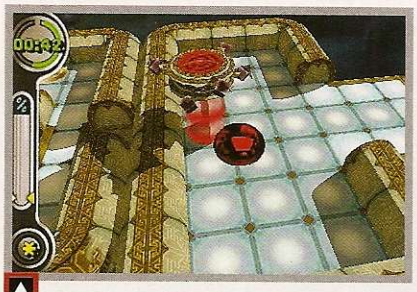
Produtora: Awesome **Distribuidora:** Ignition **Tipo:** Quebra-cabeça **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 2 **Ponto forte:** desafio viciante **Ponto fraco:** Loadings demorados **Diversão:** 8,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 9,0 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 8,0

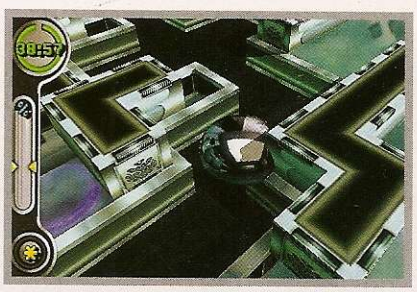
NOTA 8,0

Archer Maclean´s Mercury

Controle uma bola de mercúrio por cenários malucos e quebre sua cabeça com enigmas absolutamente diabólicos

Uma bola de mercúrio que pode se dividir em 16 partes iguais, muda de cor o tempo todo e precisa ser conduzida por caminhos tortuosos para conclusão de seus objetivos. É uma idéia inovadora, não há como negar. Parte de uma nova geração de quebra-cabeças virtuais, Mercury oferece 72 níveis divididos em seis portais, cada qual subdividido em três modalidades: Race (corrida contra o tempo), Percentage (missões na qual você deve preservar determinada quantidade da bola) e Task (desafios).





A bola de mercúrio é bem maleável. Ela escorrega pelas paredes e pode ser fundida com outras bolas . É possível também espremê-la por caminhos estreitos. Ao todo, são 72 níveis divididos em seis portais diferentes

Como se trata de uma bola fluída, totalmente maleável, você pode espremê-la por caminhos estreitos, escorrê-la pelas paredes, fundi-la a outras bolas e interagir com uma enorme lista de objetos, o que torna os enigmas altamente variados e sempre desafiantes. Movimentos precisos são essenciais para seu sucesso, o que torna obrigatório treinar muito para dominar o sistema de câmeras, que não é automático ou tampouco dinâmico.

Jogo cedido por Metrópole
Tel: (0xx11) 3328-6823

NOTA **8,0**

Produtora: Capcom **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Luta **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 2 **Ponto forte:** combate de primeira e extras **Ponto fraco:** não foi feito em wide **Diversão:** 8,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 9,0 **Gráfico:** 8,0

Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower

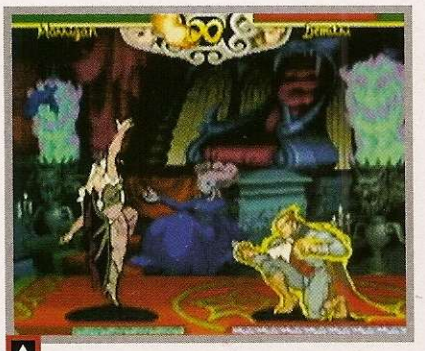
Três vezes mais demoníaca, a coletânea da série Darkstalkers prova que o PSP é capaz de se equiparar ao PS2 nos games de luta 2D

Primeiro representante do gênero no PSP, The Chaos Tower é um pacote de luxo que reúne a trilogia Darkstalkers para nenhum fã de pancadaria botar defeito. Todos os seres das trevas, das três edições da série, estão incluídos nesta coletânea e é possível controlá-los usando qualquer um dos estilos de batalha das diferentes versões.

Infelizmente, não é possível usar o controle analógico do portátil, mas os direcionais digitais são precisos e cumprem bem o seu papel. Apesar de surpreender pela ótima qualidade gráfica, o título não foi projetado para a tela widescreen do PSP e os cenários e personagens ficaram com visual bastante esticado. No entanto, há uma opção que permite rodar o jogo no formato de tela fullscreen (4:3) que deixa duas faixas pretas nas laterais da tela.

Uma das novidades exclusivas desta versão é o modo Tower, no qual você escolhe um trio de lutadores e tem que enfrentar dezenas de combates com a mesma barra de energia e condições específicas para cada luta. A motivação para sofrer por horas nos infinitos andares do Tower são diversos bônus colecionáveis, como galeria de imagens muito insanas e vídeos dos personagens.

Jogo cedido pela SS Games
Tel: (0xx11) 3328-6801



Esta versão especial do PSP tem a mesma qualidade e jogabilidade das do PS2 e arcade

PLAYSTATION
Assistência Técnica Especializada
III NIDI
Desde 1992
▶ Conserto: 6 meses de garantia
▶ Destravamento: 1 ano de garantia
▶ Estamos destravando PS2 Slim
Limpeza da lente gratuita
PlayStation
PlayStation.2
Fone: 5533-6914/ 5094-0971
Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

DETONADO PS2

por Humberto Martinez

Resident Evil Outbreak File #2

Segredos revelados, todos os mapas e um roteiro caprichado para você detonar a versão americana de Outbreak File #2 na maior moleza

Oito meses após contaminar o mercado nipônico, a segunda versão da série Outbreak, subsérie da marca Resident Evil, finalmente chegou ao ocidente para o PS2. É uma boa notícia para quem não se arriscou em se aventurar na caótica Raccoon City, com os diálogos e menus em japonês, mas uma decepção para quem esperava por novidades marcantes, pois não há diferença alguma na jogabilidade entre as duas versões do game. A única, porém, significante vantagem é o suporte online para os jogadores ocidentais, opção que antes só funcionava na Terra do Sol Nascente. Para quem não está infectado ainda, este modo é a essência da série e permite um jogo cooperativo na grande rede mundial. Uma exclusividade para os felizardos donos de PS2.

A competição online oferece as mesmas fases e desafios do modo offline, mas com o diferencial que outras pessoas ajudam o seu personagem ao invés dos Bots inúteis controlados pelo computador do offline. O mais divertido é que jogando pela rede você pode se tornar um morto-vivo ao alcançar níveis críticos de contaminação e atrapalhar a vida dos outros jogadores saudáveis somente para tirar um sarro. É diversão do começo ao fim!

Resident Evil + Arcade

Outbreak File #2 aposta em um estilo mais "arcade" do que os demais games da série Resident Evil, centralizando o game na ação e sobrevivência com pouca história. Você pode jogar sozinho no modo offline ou com mais três amigos no online. Na aventura solo, há como definir diversas ações dos jogadores controlados pelo computador, como obrigá-los a usar medicamentos e armas ou até compartilhar itens com o seu personagem.

O principal atrativo do game é o desafio de superação dos limites do protagonista, pois há vários níveis de dificuldade com desafios específicos, uma ampla avaliação de desempenho, pontuações e centenas de premiações. Além disso, cada cenário esconde diversos itens secretos e cenas especiais que só acontecem se o jogador cumprir determinadas tarefas secundárias. Para os colecionadores de plantão, há um modo no qual você pode investir os pontos adquiridos durante o game em galerias de imagens, vídeos, personagens secretos e fases especiais. Tudo isso ajuda a deixar o "replay" do game sempre alto e motivador, o que prolonga a vida útil da aventura. Agora, confira o roteiro definitivo e explore todos os becos de Raccoon (dificuldade Normal).

Produtora: Capcom **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 (offline) 4 (online) **Ponto Forte:** dezenas de segredos **Ponto Fraco:** nenhuma novidade **Gráfico:** 9,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 9,0 **Diversão:** 8,5

NOTA **8,7**

CONTROLES

Mapa	■
Diálogo aleatório	▲
Ação	✖
Correr	●
Mira automática	R1
Mira manual	R2
Andar com mira automática	R1 + L1
Andar com mira manual	R2 + L1
Inventário	START
Pausar/Opções	SELECT

COMUNICAÇÃO

Help (Socorro)	←
Thanks (Obrigado)	→
Go (Vá)	↑
Come on (Venha)	↓
Wait (Espere)	L3
Go (Vá)	↑

RACCOON
POLICE
R.P.D.

SOBREVIVA AO CONTÁGIO

TRAINING GROUND

Esta é apenas uma fase de treino para (re)aprender os comandos do game. Cumpra as seguintes tarefas para completar seu treinamento:

01. Colete todos os arquivos espalhados pelo bar.
02. Pegue a chave Staff Room que está no chão.
03. Aperte START e use a chave na porta.
04. No segundo andar, aperte ✖ e ajude o ferido.
05. Aperte START, clique sobre o Spray do ferido e escolha a opção Ask to Use.
06. Aperte START, clique sobre a barra de ferro e escolha a opção Ask to Use.
07. Aperte START, clique sobre a barra, escolha a opção Request e pegue-a para você.
08. Aperte START, clique sobre a barra e escolha Present para entregá-la.
09. Pare de frente para a porta da escadaria e arrombe-a com R1 + ✖.
10. No andar superior, aproxime-se do cadáver, aperte START e pegue a arma no inventário do defunto.
11. Pegue a munição. Aperte START, clique sobre a arma e escolha Equip e Reload.
12. Siga pela porta à esquerda. Suba se arrastando, pegue o First Aid Spray e use-o para se curar.
13. Escolha uma arma e detone o zumbi.

WILD THINGS

Elephant Restaurant: entre no restaurante e arrombe a porta da cozinha com chutes e ombradas para pegar o alicate no balcão. Jogando com Alyssa, use o Lock Pick para abrir a porta com facilidade.
In Front Of Elephant Restaurant: use o alicate para arrebentar a corrente do portão.
South Concourse: fuja do elefante zumbi e corra pela porta que fica na curva à direita.
Office: tome cuidado para não ser pego pelo elefante e pegue a chave sobre a mesa. Na sala ao lado, recolha a moeda e use-a na estátua do esquilo.
East Concourse: utilize a chave que você pegou no escritório para abrir a porta.
Elephant Stage: suba pela escada na área central.
Lakeside Area: mergulhe e nade rapidamente segurando o botão ● para fugir dos crocodilos infectados. Aperte R1 para submergir e escapar das investidas mais ferozes.
Observation Deck: pegue o arquivo pendurado no mural da entrada e leia para descobrir uma senha de quatro dígitos. Suba até a cabine para pegar uma chave, uma moeda e um rifle de caça. Desça e use a chave para abrir a porta que fica no final da trilha.
Office: use a moeda na estátua do esquilo para zerar a contagem. Empurre a estátua sobre o piso iluminado e pise no outro lado para pegar outra chave. Volte à sala anterior e digite a senha de quatro dígitos no computador para reativar a energia elétrica do parque (abra seu inventário e veja a senha em um dos seus arquivos).
Supply Room: pegue a fita cassete que está no bolso do casaco.
Elephant Stage: com a fita em seu inventário, examine o lado direito do painel para tocar uma música de fanfarra e atrair o elefante. Quando ele entrar, examine o painel central para trancá-lo e derrubar um cadáver.
Terrarium Dome: suba na passarela e derrube o painel sobre a planta. Acione os três painéis da área para abrir um lugar secreto no corredor e recolher o emblema azul.
South Concourse: use sua chave para abrir a última porta que restou.
Service Road: seja rápido, fuja das leoas e desça pela escadaria no final, à direita. Suba nas caixas para alcançar o buraco.
Show Animal´s Boarding House: evite a leoa e siga pelo canto esquerdo. Acione o painel para suspender o guincho e abrir caminho para pegar o emblema vermelho. Volte ao painel e siga pela porta ao lado.
Stage: ilumine o palco para revelar uma fita cassete e a munição para rifle de caça.
Front Gate Plaza: use o emblema azul na estátua do leão de olho azul e o emblema vermelho na outra estátua para abrir a estação de trem.
Front Gate: chegou a hora de enfrentar o chefão da fase. De acordo com suas ações, você vai enfrentar um destes dois monstros:
Monstro 1 - Elefante: no lado esquerdo do cenário há uma barraca com um toca-fitas. Use as duas fitas cassete que você encontrou para enfurecer o monstro e fazer com que ele bata de cabeça na parede e perca energia. Isso facilita a sua vida.
Monstro 2 - Leão: descarregue seu rifle de caça no felino. Pegue as munições espalhadas pelo cenário e mande chumbo grosso até destruir o animal mutante.

LEGENDA

1 – North Concourse
2 – South Concourse
3 – Office
4 – Inner Office
5 – East Concourse
6 – Elephant Stage
7 – Connecting Passage
8 – Supply Room
9 – Terrarium Dome
10 – Laeside Road
11 – Path in Front of Observation Area
12 – Observation Deck
13 – Service Road
14 – Show Animal´s Boarding House
15 – Stage
16 – Front Gate Plaza
17 – Front Gate

MOEDAS ESPECIAIS

Veja onde encontrar as moedas necessárias para usar na estátua do esquilo (no Inner Office: Elephant Restaurant) nos níveis de dificuldade Hard e Very Hard.

- **Inner Office:** em todos os níveis.
- **Inner Office:** Hard e Very Hard.
- **Terrarium Dome:** em todos os níveis.
- **Terrarium Dome:** Very Hard.
- **Lakeside Area:** Very Hard.
- **Path in Front of Observatory Deck:** Hard e Very Hard.
- **Observatory Deck:** Normal, Hard e Very Hard.
- **Service Road:** Normal, Hard e Very Hard.
- **Show Animal´s Boarding:** Normal, Hard e Very Hard.
- **Front Gate Plaza:** Normal e Very Hard.
- **Stage:** em todos os níveis de dificuldade.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

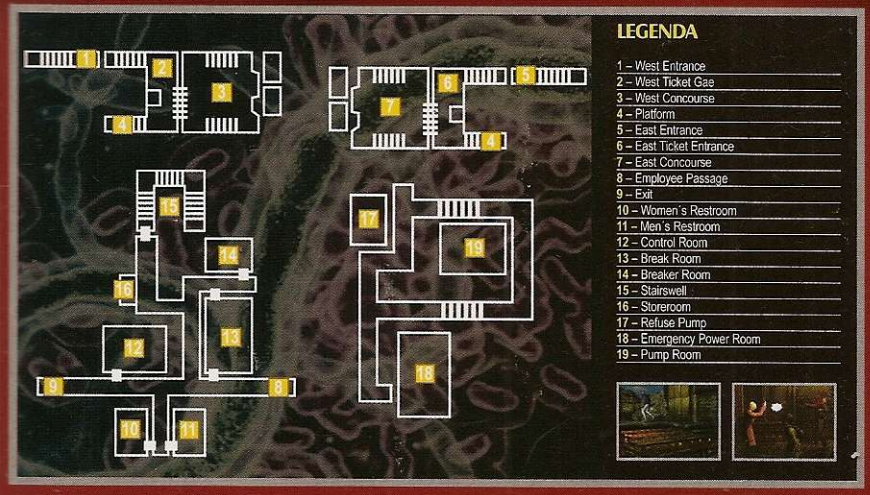
Saiba o que muda no game nas dificuldades Easy e Hard:

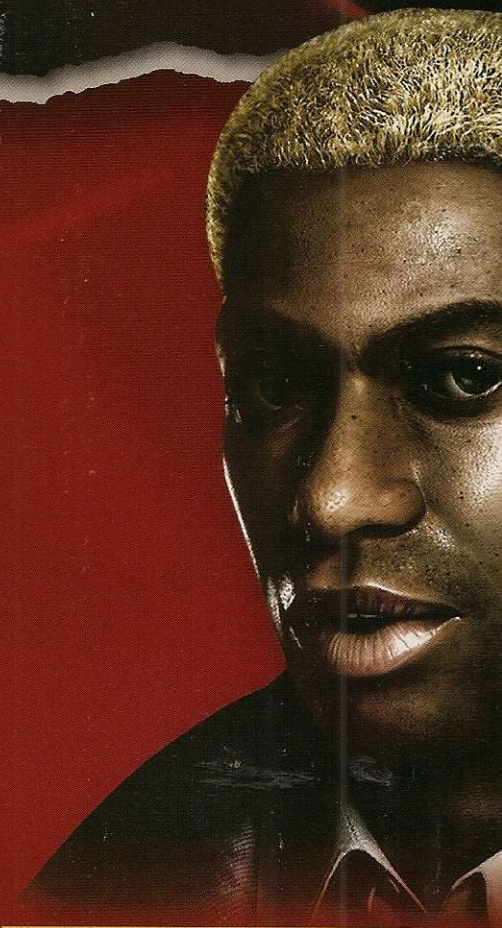
EASY

- Você não precisa ativar a energia elétrica.
- Na Path in Front of Observatory Deck, corte caminho direto para o Front Gate Plaza passando agachado pelo buraco, perto da trilha.
- Não é necessário coletar o emblema azul.

HARD

- Pegue a Magnum no Elephant Restaurant.
- Para abrir o Office, você precisa pegar a chave caída no Elephant Stage.
- O emblema azul está na caverna da Stage.
- O documento com a senha que serve para reativar a energia elétrica do zoológico está no Front Gate Plaza.





UNDERBELLY

West Ticket Gate: pegue o arquivo no lixo. Passe pela catraca da direita e desça até a plataforma de embarque.

Platform: recolha todos os itens que precisar e, em seguida, entre no vagão.

Subway Car: encontre a metralhadora e a chave. Volte pela escadaria do lado oposto ao vagão.

East Concourse: use sua chave para abrir a porta preta.

Control Room: abra o arquivo que você coletou na East Ticket Gate para encontrar quatro senhas alfabéticas que devem ser convertidas em números. Para isso, considere a seqüência de letras como coordenadas para traçar uma linha sobre o alfabeto do arquivo. Passe mentalmente uma caneta sobre as letras indicadas e você descobrirá o desenho de um número. Descubra os quatro números e use-os no arquivo que fica no lado direito. Veja um exemplo com o número seis no gráfico abaixo:

Men´s Staff Restroom: pegue o arquivo e leia-o para descobrir uma senha.

Break Room: use o password para abrir o armário do meio e encontrar uma chave.

Stairswell: abra a porta usando a sua chave. Emergency Power Room. Colete a válvula e saia sem ativar o gerador.

Pump Room: encaixe a válvula na máquina para drenar toda a água do andar e deixe a ferramenta na sala (ela será útil mais tarde). Pegue o emblema que está no chão do corredor.

Emergency Power Room: ative o gerador e volte ao andar superior.

Breaker Room: acione o painel. Movimente os números da linha superior para fazer com que todas as somas resultem em 10.

Plataform: use o emblema no espaço entre os vagões e suba rapidamente após a colisão do trem.

Storage Room: pegue a fita adesiva no chão.

Pump Room: passe a fita adesiva no cano furado e use novamente a válvula para ativar o sistema de antiincêndio.

Platform: pegue outro emblema, perto dos destroços do trem, e use-o no mesmo local do primeiro emblema. Entre no trem e, após a animação, siga pelos trilhos para enfrentar uma pulga mutante. No confronto, se esquive das pulgas que vêm rolando e atire no alvo maior. Espere o monstro pular para os lados e pegue a Shotgun sob ele. Após destruir o monstro, volte ao vagão.

FLASHBACK

In Front of Cabin: siga o homem velho para não ficar perdido na floresta.

Suspension Bridge: passe pela ponte para chegar aos fundos do hospital.

Main Building 1F Hall: fuja do mascarado para

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Se você estiver jogando no Hard, fique por dentro dos detalhes que mudam no roteiro:

HARD

- A área Room 202 não está trancada.
- A chave do Administrador´s Office está na Room 202.
- A chave para a porta na Auxiliary Building 1F Hall está na Main Building Rooftop.
- Há uma chave na Pharmacy.

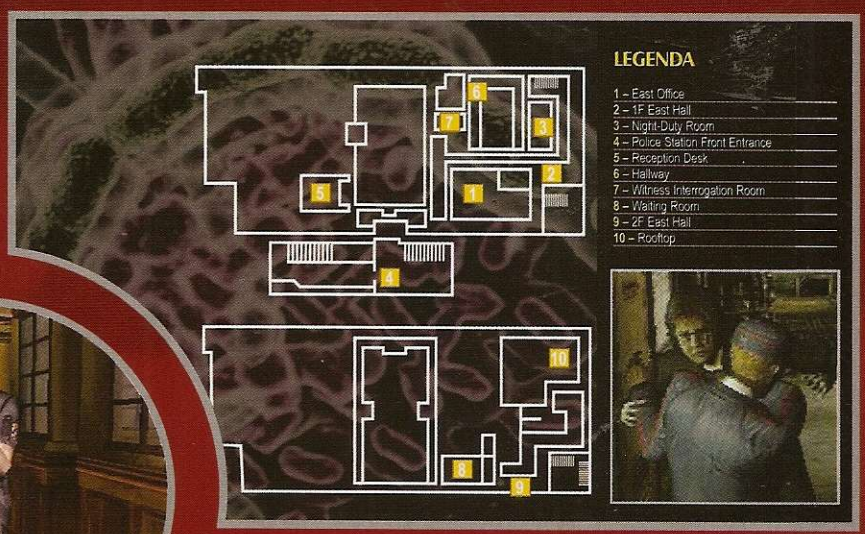
economizar munição.
Reception Office: quebre a caixa com um chute para encontrar itens.
Examination Room: pegue apenas uma seringa e quebre as madeiras que bloqueiam a passagem para encontrar mais itens.
Auxiliary Building 1F Hall: vasculhe as salas do corredor e depois desça pela escadaria logo adiante.
Auxiliary Building B1F Hall: use a seringa na planta. Não descarte a seringa.
Pharmacy: pegue a chave que está no chão e recarregue sua seringa na máquina do canto.
Auxiliary Building 1F Hall: abra a porta que fica perto da escadaria (use sua chave) e suba ao próximo andar para escalar uma trepadeira.
Maintenance Acess Route: espere as plantas infectadas pararem de expelir veneno e suba rapidamente pela escadaria.
Auxiliary Building 5F: escale a trepadeira que está no parapeito.
Auxiliary Building Rooftop: use a seringa na planta para destruir o vegetal bizarro.
Maintenance Acess Route: volte e desça pelo buraco.
Storage Room: pegue a chave da administração (no chão). Volte ao início do hospital.
Main Building 1F Hall: suba pela escadaria.
Administrator´s Office: pegue o lança-granadas sobre o banco e use a chave da administração para abrir a porta ao lado. Examine a parede ao lado da mesa para encontrar um botão. Acione o dispositivo para abrir uma passagem secreta.
Main Building Rooftop: espere as plantas exalarem veneno e passe correndo para pular no buraco adiante.
Room 203: use a seringa cheia na planta. Volte ao térreo e desça pela escadaria.
Intensive Care Unit: equipe-se com sua arma antes de entrar. Mire manualmente na abertura que fica no meio da planta e arremesse granadas incendiárias. Evite ficar muito tempo parado ou você poderá ser atingido pelos tentáculos. Após derrotar o monstro, o prédio começa a desmoronar. Volte pela escadaria, siga pela porta em frente e entre pela porta ao lado para fugir a tempo e sobreviver.

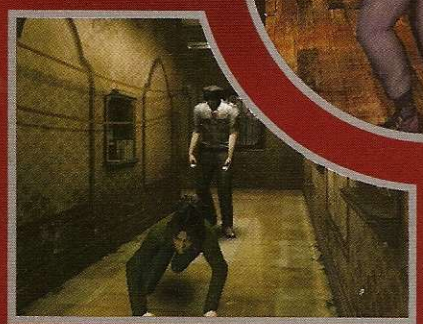
DESESPERATE TIMES

East Office: saia pelos fundos, no lado esquerdo, e desça pela escadaria do corredor.
Substation Room: pegue o arquivo secreto na gaveta da mesa.
Underground Parking Garage: atravesse a garagem e entre pela porta adiante.
Holding Cells: converse com o último prisioneiro para entregar o arquivo secreto e ganhar um pedaço do medalhão.
Underground Parking Garage: empurre a caixa que está atrás do carro e siga rastejando pelo buraco para chegar na entrada da delegacia.
Main Hall: pegue a medalha do unicórnio (na fonte) e use o pedaço de medalhão. É preciso mais quatro pedaços para completar o medalhão da fonte.
Reception Desk: pegue o arquivo sobre o banco e anote a senha de quatro dígitos.
Main Hall: confira o inventário dos seus amigos para encontrar um dos pedaços do medalhão. Pegue-o e use-o na fonte. Depois disso, abra a porta à esquerda da entrada da delegacia.
Hallway: use a medalha do unicórnio no buraco que fica sob o quadro (no final do corredor) para encontrar a pistola Magnum.
Witness Interrogation Room: o terceiro pedaço do medalhão está na estante.
East Office: digite a senha encontrada no arquivo da Reception Desk para abrir o cofre e pegar outro pedaço de medalhão. Saia pelos fundos e vá pela porta da direita.
Waiting Room: empurre o baú o máximo que puder.
Main Hall: suba pela escada e siga à direita.
Waiting Room: suba no baú que você empurrou e pegue um pedaço do medalhão.
Main Hall: após encaixar todos os pedaços na fonte, saia pela porta da entrada da delegacia.
Police Station Front Entrance: converse com o policial e escolha a primeira opção que aparece. Os zumbis vão invadir a delegacia. Resista ao ataque e destrua os mortos-vivos invasores até que uma animação encerre a fase.

EVENTO SECRETO

Há um pequeno e estranho evento extra nesta fase. Após seguir o velho até a saída da floresta, vá até a metade da ponte e volte à área da cabana. Espere muito tempo até que role uma animação na qual a ponte cai. Entre na cabana e converse com a mulher que apareceu para ganhar um laço. Volte à floresta, encontre uma garota e entregue o laço para ela. Vá à cabana para falar com a mulher e a garota, então volte à área da ponte.





END OF THE ROAD

Central Passage 1: após completar as quatro fases anteriores, você habilita o estágio secreto End of the Road. Logo no início, examine o painel ao lado do cadáver e anote os três números das teclas manchadas com sangue.

Reference Room: pegue o mapa no computador e a chave sobre a mesa. Volte à Waiting Room.

Experimentation Chamber: use a chave para abrir a porta. Pegue os itens que precisar e saia pela porta dos fundos.

Central Passage 2: examine o painel do portão. Você deve usar uma senha de três dígitos para avançar. Teste combinações dos números que você anotou do painel ensangüentado para descobrir a senha certa. Se os números forem 6, 7 e 8, por exemplo, tente 678, 786, 876, 687, etc. Após a abrir o portão, volte e entre pela porta no meio do corredor.

West Passage: use a mesma senha da sala anterior para abrir a porta que fica no final do corredor. Recolha a Shotgun, ao lado do cadáver, e entre pela porta no meio do corredor.

Laser Emission Room: ative o painel e escolha a primeira opção para desligar a barreira laser na sala ao lado. Volte correndo pela West Passage e entre pela porta no final do corredor.

Central Passage 3: pegue o cartão nível 1 ao lado do corpo e passe-o no leitor no final do corredor.

Central Passage 2: vá ao Central Passage 1, use o cartão na porta ao lado do cadáver e suba pela escadaria.

Observation Mezzanine: pegue o MO Disk e saia pela porta do fundo.

Mainframe: utilize o MO Disk no computador e guarde-o em seguida.

Observation Mezzanine: agora, use o MO Disk no computador do canto esquerdo e depois entregue o disco para Carter. Após a animação, desça e siga Tyrant até o East Passage 3.

Nursery: pegue o pé de cabra que está no painel à esquerda e volte pelo corredor.

East Passage 2: use o pé de cabra para quebrar a parede rachada e passe rastejando pelo buraco.

Special Research Room: pegue a réplica de lança-granadas.

Nursery: pegue o lança-granadas verdadeiro e deixe a réplica no lugar dele. Prossiga pelo corredor.

East Exit: após a animação, Tyrant virá no seu encalço. Não desperdice munição, apenas pegue o cartão nível 2 que está ao lado do cientista morto e volte. Entre na Special Research Room e use o mesmo cartão para abrir a porta na East Passage 1.

Drainage Area: Tyrant aparecerá novamente. Você pode optar por enfrentá-lo ou fugir pela próxima passagem.

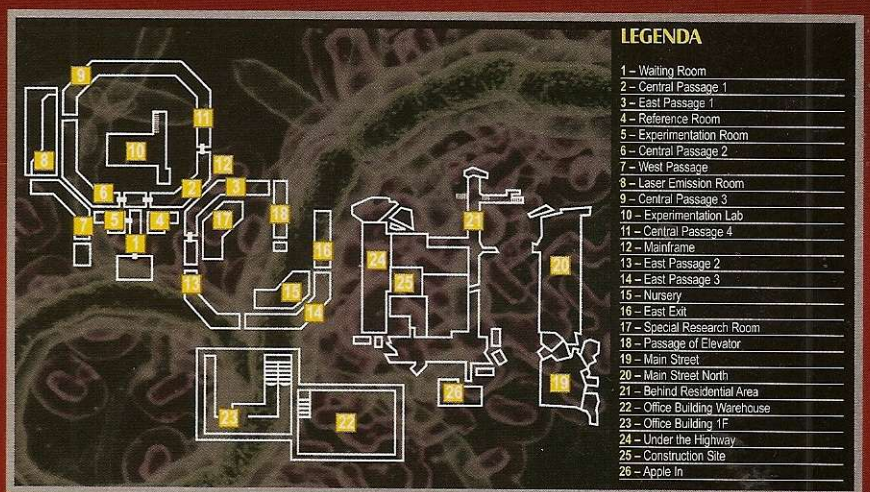
Underground Waterworks: pegue o controle remoto no chão e equipe-se com ele. Se você fugiu do Tyrant na área anterior, o monstro aparecerá para segui-lo. Neste caso, saque o controle remoto, aponte-o para a criatura e aperte ● por mais ou menos dois segundos para desativar Tyrant. Esta façanha só será possível com a cooperação dos outros jogadores.

Floodgate Control Room: empurre a caixa até a área circular para arrebentar o piso. Pule no buraco.

Emergency Material Storage: suba na caixa que está no duto de ventilação perto do carrinho.

Old Waterway: siga pelo túnel da direita e pule no buraco.

Drainage Area: fale com a cientista e, depois da



animação, pegue a válvula na parede. Desça no esgoto e use a válvula no painel do final do caminho para descer a escada.
Maintenance Room: encaixe a válvula na máquina para alterar o encaixe da ferramenta.
North Waterworks: use a válvula alterada no painel que fica sob a lâmpada verde para descer uma escada à esquerda.
Main Street South: fuja pela passagem que fica perto do semáforo, no canto direito.

Main Street North: continue fugindo do Tyrant e suba pela escadaria no final da rua, à direita.
Behind the Residential Area: pegue o detector de minas que está com o cadáver e equipe-se com o item. Fique atento ao som do jogo para saber a proximidade das minas. Siga pela direita.
Office Building 1F: neste ponto você pode desistir dos perigos e voltar ao Main Street North para assistir ao **Final A** do game. Mas se você quiser fazer um final honrado e encarar mais desafios, prossiga com cuidado nas áreas minadas até o hotel.
Apple Inn: encontre a cientista na recepção e leve a mulher para fora. Você tem apenas três minutos para conduzir a cientista de volta ao helicóptero para assistir ao **Final B**. Para conferir os outros finais, vá ao Office Building 1F.
Office Building 1F: um zumbi arrombará a porta da escadaria. Acabe com ele e suba pela escadaria. No caminho, pegue a

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Veja o que muda no game nas dificuldades Hard e Very Easy:

HARD
- O item MO Disk está no final do corredor da West Passage. Use a senha para abrir o portão e encontrar o disco.

VERY HARD
- O item MO Disk está na Waiting Room.
- O pé de cabra e a válvula estão na East Exit.

SEGREDOS COLECIONAVEIS

Quer prolongar a diversão do game? Então tente liberar as roupas, os personagens, os vídeos e outros segredos do jogo. Confira cada um destes extras e o que você precisa fazer para liberá-los:

• Roupas Secretas
Alyssa B: compre por 1.000 pontos.
Alyssa C: compre por 3.000 pontos.
Alyssa D: encontre os itens SP com a garota.
Alyssa E: termine a fase Showdown 1 ou a B1 Extreme Battle.
Cindy B: compre por 1.000 pontos.
Cindy C: compre por 3.000 pontos.
Cindy D: encontre os itens SP e compre a roupa por 10.000 pontos.
Cindy E: termine a fase Showdown 2. ou a B2 Extreme Battle e pague 30.000 pontos.
Kevin B: compre por 1.000 pontos.
Kevin C: encontre os itens SP do personagem.
Yoko B: compre por 1.000 pontos.
Yoko C: compre por 3.000 pontos.

• Extras
AIPC Amount Set: termine a fase End Of The Road.
Extra Battle A-1: termine duas fases que quiser.
Extra Battle A-2: termine quatro fases.
Extra Battle A-3: termine o Extra Battle A-2.
Extra Battle B-1: termine três fases que quiser.
Extra Battle B-2: termine as cinco fases.
Extra Battle B-3: termine o Extra Battle B-2.
Hard Mode: termine a fase End Of The Road.
Infinity Mode: termine todas as fases no Very Hard.
Nightmare Mode: termine todas as fases no Very Hard.
Very Hard Mode: termine todas as fases no Hard.

• Personagens Secretos
Al e Al C: complete o cenário Flashback.
Arnold U.B.C.S: finalize o cenário End Of The Road Scenario no nível Very Hard.
Austin: fale com ele no Observation Deck e depois encontre Patric ou Lloyd.
Axeman e Al B: finalize o cenário Flashback no Very Hard.
Ben Bertolucci: detone o cenário Desperate Times.
Carter: finalize o cenário End Of The Road Scenario.
Dorothy: complete o cenário Flashback obtendo o rank "Good".
Fred, Andy, Jean e Tonny: finalize o cenário Desperate Times Scenario.
Kurt e Kurt B: termine a fase Flashback Scenario com a personagem Alyssa.
Linda: finalize o cenário End Of The Road levando a cientista ao helicóptero.
Marvin Branagh: finalize o cenário Desperate Times com o personagem Kevin.
Ms. White, Ms. Peace e Ms. Water: encontre os 260 itens SP do game.
Nathan e Samuel: finalize o cenário Desperate Times no nível de dificuldade Hard.
Patric & Lloyd: finalize o cenário Wild Thing.
Reagan e Reagan B: finalize o cenário Flashback Scenario completando todas os objetivos ocultos.
Rita: complete o cenário Desperate Times Scenario no nível de dificuldade Very Hard.
Rodrigez U.S.S.: finalize o cenário End Of The Road.

• Vídeos
FASE WILD THINGS
Closing Gate: prenda o elefante do cenário Elephant Stage.
Colossal Menace: complete a fase.
Elephant Fight: enfrente o elefante no Front Gate.
Elephant´s Death: destrua o elefante no Front Gate.
Lion Fight: enfrente o leão no Front Gate.
Elephant´s Death: destrua o leão no Front Gate.
Power Restored: deixe o elefante escapar.
Alyssa Opening Gate e Ending: termine a fase com a personagem Alyssa.
Cindy Opening Gate e Ending: detone a fase com a personagem Cindy.
David Opening Gate e Ending: termine a fase com o personagem David.
George Opening Gate e Ending: complete a fase com o personagem George.
Jim Opening Gate e Ending: detone a fase com o personagem Jim.
Kevin Opening Gate e Ending: termine a fase com o personagem Kevin.
Mark Opening Gate e Ending: complete a fase com o personagem Mark.
Yoko Opening Gate e Ending: termine a fase com a personagem Yoko.

munição para o seu lança-granadas. Você vai encarar o bicho pela última vez no telhado. Pegue um lança-mísseis que está na traseira do caminhão e outro no jipe para detonar de uma vez a criatura. Use seu lança-granadas para terminar o serviço. Após destruir o inimigo, corra para o jipe e assista ao **Final C** do game. Já para conferir o **Final D**, basta montar a maca e salvar a cientista. Pronto, você sobreviveu e completou uma das tarefas mais difíceis de Raccoon City.

GÁS NEUTRALIZADOR

Quando você está na delegacia, diversas vezes é liberado um gás nocivo para combater a invasão dos zumbis. Este gás é perigoso e faz com que o nível de contaminação do seu personagem acelere. Para não morrer, tenha sempre uma granada cilíndrica e use-a para neutralizar o gás venenoso.

FASE FLASHBACK

Repulsion: veja este vídeo durante a fase.
An Exit?: veja este vídeo durante a fase.
Bridge Out: termine a fase.
Cabin in the Mist: termine a fase.
Core of the Plant: veja este vídeo durante a fase.
AI Movie: termine a fase.
No Green Thumb: veja este vídeo durante a fase.
Withering Vine 1, 2 e 3: veja estes vídeos durante a fase.

FASE UNDERBELLY

All Aboard: termine a fase.
Emergency Evacuation: detone a fase.
Enter Mega Bite: complete a fase.
Sprinkler System: termine a fase.
Underworld: finalize a fase.
Crash and Burn: termine a fase.
Alyssa Train e Walking Ending: faça o final do trem com a personagem Alyssa.
Alyssa´s Struggle: enfrente o chefão da fase.
Cindy Train e Walking Ending: faça o final do trem com Cindy.
Cindy´s Struggle: enfrente o chefão da fase.
David Train e Walking Ending: faça o final do trem com David.
David´s Struggle: enfrente o chefão da fase.
George Walking Ending: faça o final da torre de ventilação com George.
George Train Ending: faça o final do trem com o personagem George.
George´s Struggle: enfrente o chefão da fase.
Jim Walking Ending: faça o final da torre de ventilação com o personagem Jim.
Jim Train Ending: faça o final do trem com Jim.
Jim´s Struggle: enfrente o chefão da fase.
Kevin Walking Ending: faça o final da torre de ventilação com Kevin.
Kevin Train Ending: faça o final do trem com o personagem Kevin.
Kevin´s Struggle: enfrente o chefão da fase.
Mark Walking Ending: faça o final da torre de ventilação com o personagem Mark.
Mark Train Ending: faça o final do trem com o personagem Mark.
Mark´s Struggle: enfrente o chefão da fase.
Yoko Walking Ending: faça o final da torre de ventilação com a personagem Yoko.
Yoko Train Ending: faça o final do trem com a personagem Yoko.
Yoko´s Struggle: enfrente o chefão da fase.

FASE DESESPERATE TIMES

Attention Movie: termine a fase.
Times Battle Plan: detone a fase.
Rita and Mark: acabe a fase.
Alyssa Ending: finalize a fase com Alyssa.
Cindy Ending: detone a fase com Cindy.
David Ending: acabe a fase com David.
George Ending: finalize a fase com George.
Jim Ending: complete a fase com Jim.
Kevin Ending: detone a fase com Kevin.
Mark Ending: termine a fase com Mark.
Yoko Ending: complete a fase com Yoko.

ZERO ZERO GAMES

Tudo para o seu Vídeo Game

PSP, PS2, X BOX, GAME CUBE, GAME BOY, NINTENDO DS

Consoles
Destravamento
Assistência Técnica
Jogos Originais

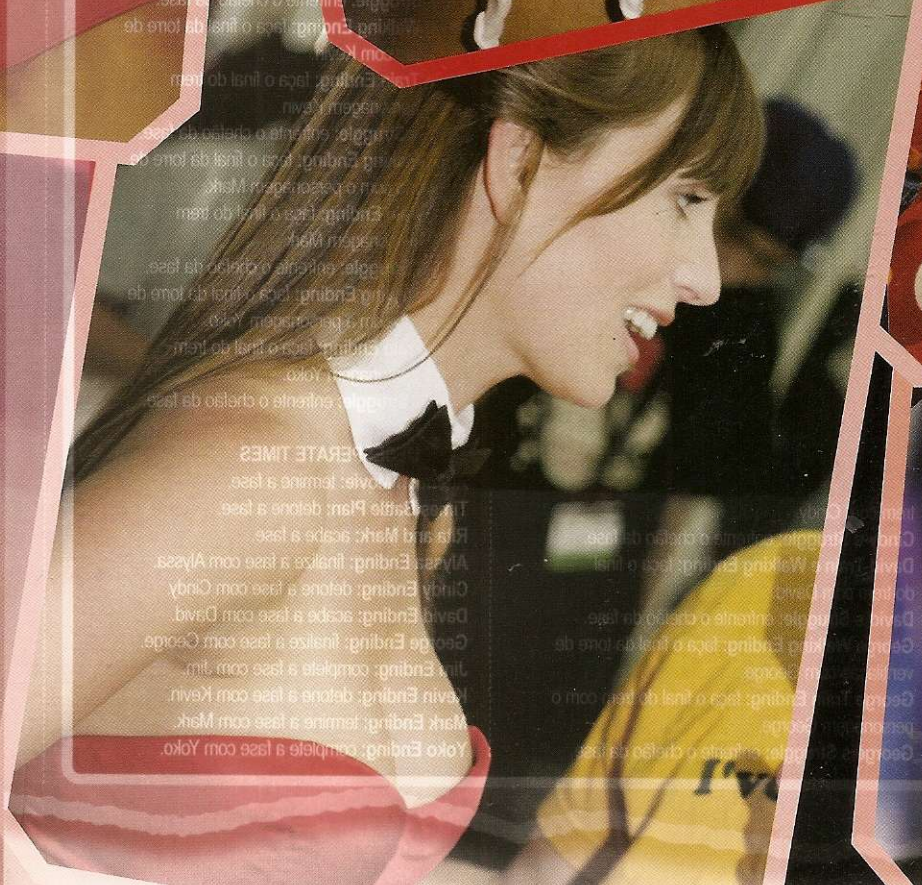
Promoção

à vista R$1.150,00

GARANTIA TOTAL
Sedex para todo o Brasil

ENDER. ASSIST. AV. PAULISTA 1.159 LJ 19 - TEL 3171-3570
ENDER. LOJA. AV. PAULISTA 1.114 LJ 86 - TEL 3265-7086

Garotas da E3 2005



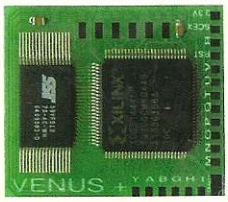
Dicas e Truques para

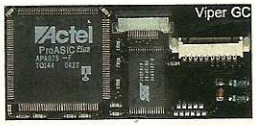
PlayStation

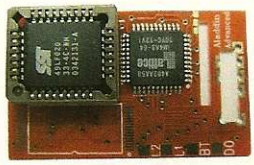
Jogos, jogos, jogos, uma feira como a E3 cansa até mesmo a gente, que é viciado em jogar. Felizmente, além de trazer os melhores games, o evento estava lotado de gatas para alegrar as nossas horas de passeio. Veja aqui as melhores.

MODCHIP .com.br

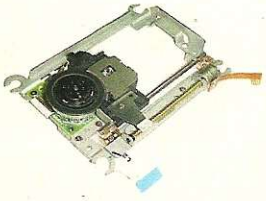
O MAIOR DISTRIBUIDOR DE PEÇAS, ACESSÓRIOS E MODCHIPS DO BRASIL

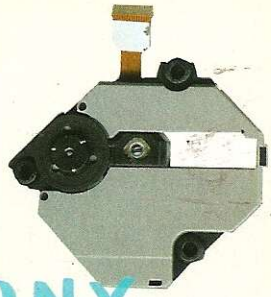






DISTRIBUIDOR OFICIAL





PEÇAS ORIGINAIS SONY

CONSOLES E ACESSÓRIOS

Preços imbatíveis para lojistas e assistências técnicas

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Confiabilidade, garantia e segurança você encontra aqui!

Televendas: (11) 5011-9529 / 5011-6069

Compre pela internet: www.ps2modchip.com.br

Nós encontramos a mais avançada tecnologia para PStwo e Playstation2

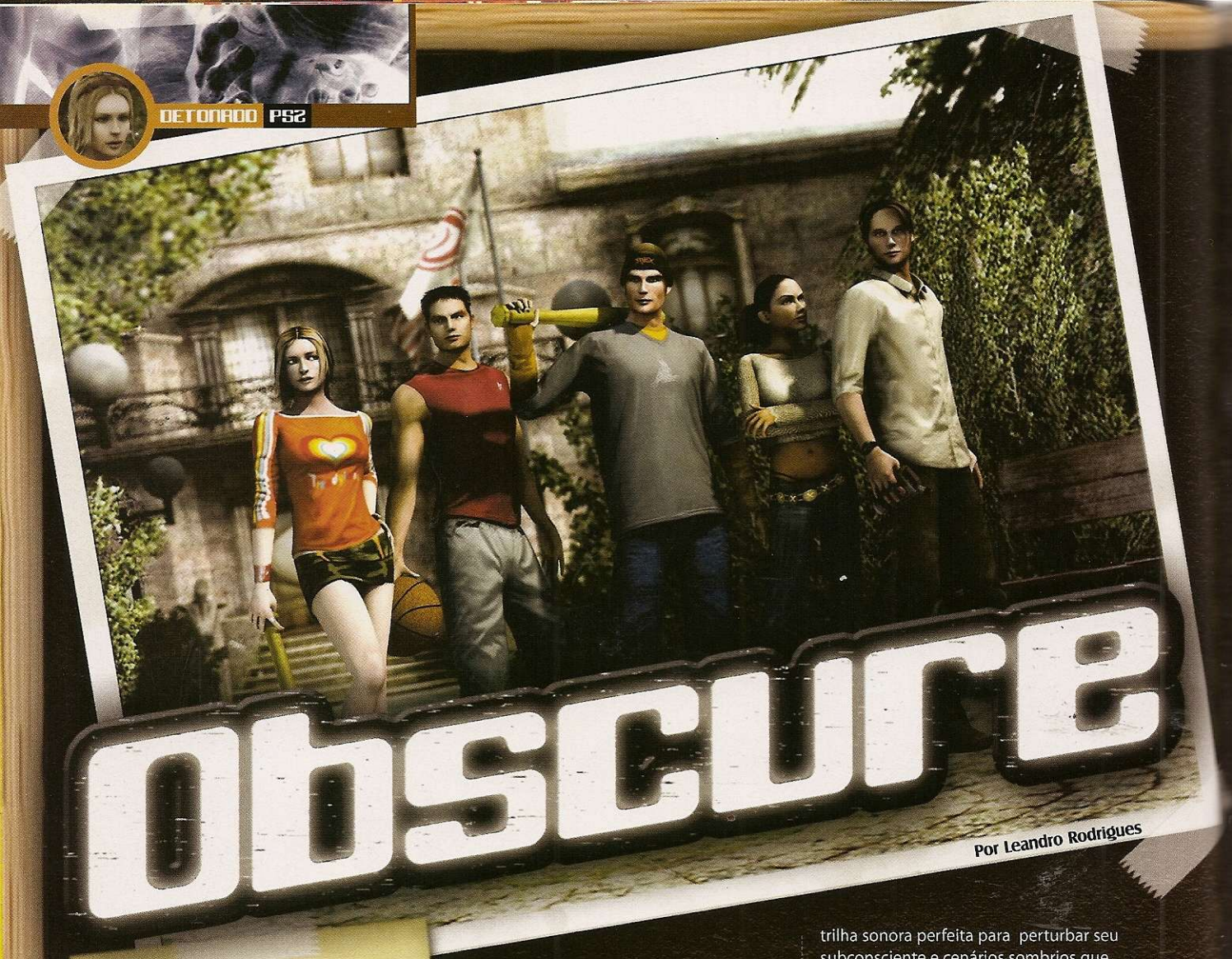
- Único compatível com filmes em DVD protegidos região 4 Brasil.
- Compatível com todos os Memory Cards: 8MB, 16MB, 32MB.
- Compatível com reprodutores de MP3, DivX e Emuladores.
- Reconhecimento automático de qualquer tipo de mídia .
- Autoboot: Sem necessidade de procedimentos extras.
- Funciona em todos os consoles V1-V12 USA/EUR/JAP.
- Desenvolvido para funcionar corretamente no PSTwo.
- Totalmente compatível com GameShark e RegionX.
- CD/DVD lens safe não causa superaquecimento .
- Acompanha diodo fix para instalação no PSTwo.
- Totalmente compatível com DVD9 (sem falhas).
- Funciona na voltagem correta do PS2: 3,3v.
- Reprodução de DVD - CD e Filmes.
- Garantia infinita no chip.
- Suporte no Brasil.

VENUS+ chip

Venus Plus, o debloqueio definitivo ao alcance de suas mãos !

WWW.PS2MODCHIP.COM.BR

O chip Venus+ é comercializado para a finalidade de desbloqueio do Playstation2 para habilitar assistir filmes região 4 Brasil e jogos importados originais. O uso deste chip para qualquer outra finalidade é de total responsabilidade de quem o fizer.



Obscure

Por Leandro Rodrigues

Segredos sombrios vem à tona em uma faculdade macabra

COMANDOS

- ● ..... Trocar de Personagem
- ■ ..... Habilidade Especial
- ▲ ..... Trocar de Alvo
- ✖ ..... Ataque/Ação
- R1 ..... Sacar a arma
- R2 ..... Menu de armas
- L1 ..... Funções da lanterna
- L2 ..... Inventário
- SELECT ..... Mapas e Documentos
- START ..... Pausar
- → ..... Chamar seu amigo
- ← ..... Mandar seu amigo parar
- ↑ ..... Pedir ajuda
- ↓ ..... Mostra a arma selecionada

Se você é um daqueles "frangos" que tem medo de encarar sozinho a escuridão de games macabros como Silent Hill e Forbidden Siren, Obscure pode ser sua iniciação no gênero Survival Horror. Procurando inovar e impedir que seja rotulado como cópia de Resident Evil e afins, o título traz um sistema cooperativo muito empolgante que permite duas pessoas jogar simultaneamente na mesma tela.

A escuridão da faculdade LeafMore, palco do game, certamente vai ficar muito menos assustadora com um amigo protegendo sua retaguarda e ajudando a solucionar os enigmas. É claro que o jogador tem a liberdade de escolher uma aventura solo, e nesse caso, os personagens secundários serão controlados pelo computador, que não decepciona na inteligência artificial e faz com que os auxiliares sejam realmente úteis. Além deste ótimo diferencial, Obscure também arrebenta nas áreas vitais para a criação do clima de suspense e terror, com trilha sonora perfeita para perturbar seu subconsciente e cenários sombrios que obrigam o jogador a usar bastante sua lanterna, criando um clima de tensão no melhor estilo Alone in the Dark.

Para ressaltar o capricho de seus criadores e aumentar suas horas de diversão, o game esconde bônus imperdíveis como videoclipes, roupas secretas, armas especiais, galerias de imagens e outras motivações que farão com que você fique motivado a terminar o game mais de uma vez.

Nada de Pânico

Obscure usa intencionalmente diversos clichês típicos de filmes de suspense com estudantes colegiais. Não há um personagem central na história: você deve alternar o controle entre cinco estudantes que, ao descobrirem que sua escola é muito mais do que aparenta, devem lutar pela própria sobrevivência em uma avalanche de situações macabras. Cada pista descoberta abre novas possibilidades na história e as variantes se ampliam de acordo com seu desempenho, pois os personagens podem morrer durante a aventura e isso não leva ao Game Over, mas sim à mudanças na trama e no desfecho do game.

Distribuidora: Dreamcatcher Interactive **Produtora:** Hidravision **site:** www.obscure-game.com **Tipo:** Ação **Jogadores:** 2 **Ponto Forte:** Diversidade de desafios e finais **Ponto Fraco:** dúzias de clichês **Gráfico:** 8,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 8,0 **Diversão:** 8,0

NOTA **8,0**

O MAL VEM À TONA
INTRODUÇÃO

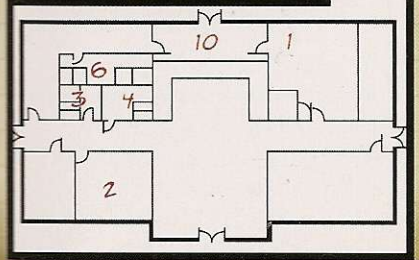
Após uma partida de basquete, Kenny resolve treinar até um pouco mais tarde. Assim que o controle passar para você, siga para os vestiários e atenda o celular para falar com Ashley e confirmar o encontro para mais tarde. Logo na seqüência, alguém rouba sua mochila e foge. Persiga o ladrão pelos portões e desça no porão da escola. Pegue um esparadrapo, lanterna e revólver sobre o barril. Siga as instruções que aparecem na tela para combinar os itens e acoplar a lanterna ao revólver.

Desça pelo buraco e siga pelo corredor até o local onde há uma espécie de energia negra bloqueando a passagem. Fixe a lanterna na nuvem negra apertando R1 e pressione Œ para intensificar a luz e dissipar a escuridão. Prossiga para encontrar Dan em pânico. Fuja de volta pelo mesmo caminho e aperte ● se quiser alternar o controle entre os dois personagens. De preferência, continue no controle de Kenny para usar sua lanterna contra o monstro que aparece no caminho e fuzilá-lo. Tire a caixa que está bloqueando o caminho e fuja. Dan é pego pelos monstros e não há nada que você possa fazer, portanto, tente salvar sua própria pele e corra para a escadaria. Escapar ou não dos monstros não fará diferença, seu destino está selado.

ADMINISTRAÇÃO

01. O café é o primeiro ponto de encontro de sua turma. Pegue o taco sobre a mesa e o use para quebrar as máquinas e pegar energéticos. Examine o CD na mesa se quiser salvar seu progresso. Quebre o vidro da porta e pegue um arame, use-o para abrir a porta que leva ao corredor.
02. Pegue o esparadrapo e saia.
03. No banheiro feminino há um duto de ar, mas está trancado e não há como entrar nele agora.
04. Entre no banheiro masculino para sentir uma energia negativa. Pegue a lata de energético e saia rapidamente.
05. Quebre o vidro da porta com o bastão e entre. Sobre a mesa do professor há um manuscrito informando sobre a perda de uma chave de fenda: empurre o armário no canto da sala para encontrá-la. Volte ao banheiro feminino e aperte ✖ perto da parede para chamar seu amigo. Quando ele estiver no alto, use a chave de fenda para abrir o duto e conseguir entrar.
06. Desça no banheiro dos professores. Pegue a chave enferrujada no lado de fora e leia o documento que avisa sobre os efeitos colaterais das bebidas energéticas. Vá ao segundo andar.
07. Procure o boletim de Stanley na sala dos professores para descobrir a péssima situação em que ele se encontra. Pegue a chave escondida no quadro e prossiga.
08. Nesta sala há três prateleiras, sendo que a do meio não tem o mecanismo necessário para movimentá-la. Lembre-se deste local para voltar mais tarde. Vasculhe a área entre as prateleiras para um documento com a autorização da construção da faculdade. Volte para a sala dos professores (passo 07) e vá ao terceiro andar.
09. Use a chave enferrujada para abrir a sala. Assim que os monstros surgirem, corra para a janela. Após a animação, Walden, o professor de biologia, ensina que a melhor arma contra as criaturas é a luz e entrega a chave necessária para sair do prédio da administração. Ele também recomenda que você vá à sala do diretor Friedman. Saia pela sala principal rumo ao prédio indicado pelo mapa.

ADMINISTRAÇÃO 1F



ADMINISTRAÇÃO 2F

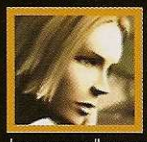
CLASSROOMS

01. Logo na primeira sala você vai encontrar Stanley tentando adulterar suas notas. Coloque-o no seu grupo, pois ele será muito útil para abrir alguns armários pelo caminho. Para trocar os personagens basta se aproximar e apertar ✖. Leve Stanley ao canto superior da sala para que ele abra o armário. Pegue o documento para descobrir que Kenny não foi o primeiro aluno a desaparecer e que dezenas de outros já tiveram o mesmo destino. Antes de sair, pegue os três copos de plástico junto ao bebedouro.

FACULDADE MALDITA

Outrora um centro de estudo respeitável na área científica, a Universidade LeafMore torna-se um lugar deplorável. Por trás de estruturas em ruínas e professores desmotivados, LeafMore esconde um segredo macabro que começa vir à tona com o desaparecimento de um aluno dentro da faculdade. Amigos de Kenny Matheus, o jovem desaparecido, iniciam uma investigação por conta própria e acabam envolvidos em uma situação mortal.

• Stanley Jones
Não é muito chegado aos estudos e com 19 anos corre o risco de repetir pela terceira vez. Stanley é muito hábil em identificar fechaduras frágeis e usa suas técnicas para destravá-las. Sua habilidade é acionada com o botão ■.



• Shannon Mattheus
É uma excelente estudante e com apenas 18 anos já ganhou diversos concursos acadêmicos. Sempre tem bons conselhos em momentos de crise, característica útil no game. Quando não souber o que fazer, aperte ■ para pedir dicas para Shannon.

• Josh Carter
Tem 19 anos e é um curioso por natureza. Está sempre com sua câmera de vídeo a tiracolo e vê no desaparecimento de Kenny a chance de sua primeira investigação real. Carter é especialista em encontrar pistas muito bem escondidas nos cenários.

• Ashley Thompson
Namorada de Kenny Matheus, Ashley tenta levar os estudos a sério, mas sempre entra em alguma confusão que deixa sua vida de cabeça para baixo. Estuda artes marciais na faculdade e pode detonar com golpes especiais, basta aperte ■ + R1.

• Kenny Matheus
Com 21 anos, Kenny é o mais velho da turma. É irmão de Shannon e um aluno mediano nos estudos, mas obcecado por esportes, especialmente em basquete. Com seu fôlego de esportista, consegue ser mais rápido que seus amigos.

02. Nessa sala você vai encontrar outra arma e lanterna na estante. Use o esparadrapo encontrado no prédio da administração para acoplar a lanterna à arma do mesmo modo que você fez no início do game.
03. Use as habilidades de Stanley para conseguir entrar na sala. Tome cuidado com as criaturas que aparecem para tentar impedi-lo: seja rápido e acabe com todas. Pegue o kit médico e prossiga.
04. Ao entrar você será surpreendido por um monstro: acabe com ele e pegue os energéticos.

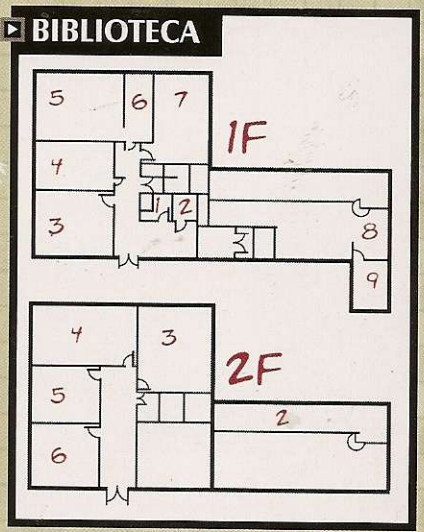
SALAS DE AULA

05. Quebre todas as janelas para eliminar os inimigos. Sobre a mesa há uma pesquisa sobre a Mortifilia, uma planta com características únicas, com enorme período de vida, capacidade de regeneração e expele substâncias negras e tóxicas. Aparentemente o único ponto fraco da Mortifilia é a exposição a luz. Olhe para a lousa para encontrar a mensagem "Use Acid". Aproveite a dica e colete amostras de ácido no tubo com seus copos de plástico. Você tem 30 segundos para chegar ao ponto 06 do mapa e destruir o cadeado da porta com o ácido.
07. Uma espécie de zumbi vai aparecer quando você chegar nesta sala, elimine-o e pegue o compasso que está na pasta sobre a mesa.
08. Faça Stanley abrir a porta. Pegue mais alguns energéticos e examine o buraco na parede para encontrar munições.
09. Olhe o mapa e anote a seguinte orientação: latitude 20 e longitude 330.
10. Na primeira parte da sala há uma secretaria eletrônica, com mensagens da srta. Wickson, a chefe da equipe de enfermaria da faculdade. Ela pede ao diretor Friedman para comparecer a enfermaria urgente, pois viu alguns estudantes que podem ter sido afetados pelo experimento. Wickson só não revela que experimento é este. Sobre a mesa há outro compasso, pegue-o e use nos buracos do mapa na parede. Posicione os compassos seguindo as orientações vistas no mapa da sala anterior (latitude 20 e longitude 330) para abrir o cofre. Pegue a chave da biblioteca, uma nova arma, munição, uma fita de vídeo, uma foto que mostra Leonard, o irmão gêmeo de Friedman e uma carta de Elisabeth, a esposa do irmão do diretor. Em sua mensagem, Elisabeth afirma estar próxima de testar sua pesquisa nela mesma. Vá à biblioteca.

BIBLIOTECA

01. Pegue a munição escondida no duto do banheiro masculino.
02. Vá ao banheiro feminino e pegue uma bebida energética.
03. Aproveite o CD para salvar seu progresso.
04. Acabe com os estudantes mutantes rapidamente e abra as janelas. Pegue o rolo de esparadrapo. Nesta sala há um projetor, guarde sua localização pois você terá que usá-lo muito em breve.
05. Entre pela porta de vidro. Pegue o papel borrado sobre a escrivaninha, leve-o à sala 04 e coloque-o sobre o projetor para revelar o código 2432.
06. Use o código para abrir o cofre e pegue a chave da biblioteca. No mesmo local há um documento em que Walt Kerridan avisa os irmãos Friedman que o conselho esta de olho em suas pesquisas e que podem expulsá-los da comunidade científica por suas ações antiéticas. Walt aconselha os irmãos a esconderem bem suas pesquisas.
07. Abra a porta usando o arame. Colete uma lanterna mais potente no local e prossiga para a próxima área.
08. Dentro da biblioteca, investigue as caixas de papelão para encontrar um jornal. A notícia principal é a trágica morte de Leonard Friedman em um acidente aéreo no qual seu irmão gêmeo foi o único sobrevivente. No fundo da sala você encontrará o diretor Herbert, que não ficará muito feliz com sua presença no local e muito menos ao descobrir que o professor Walden ainda está na faculdade. Ele promete investigar o desaparecimento de Kenny e pede a você para encontrar Garrisson, o zelador. Antes de sair, pegue sorrateiramente o diário de Leonard Friedman sobre a escrivaninha para ler seus relatos sobre uma planta que ele está pesquisando em uma ilha. Diversos cadáveres foram encontrados ao redor desta planta que obviamente é a Mortifilia.

BIBLIOTECA



REFEITÓRIO

01. Pegue a espingarda de cano curto e várias munições na estante do lado esquerdo e acople sua lanterna na arma. Prossiga para encontrar o corpo mutilado do zelador.

BÔNUS E SEGREDOS

Roupas Secretas: o jogo destrava uma roupa extra para cada personagem que conseguir chegar vivo ao final do game. Ou seja, para conseguir todas as roupas secretas é necessário manter todos personagens vivos e terminar o game.

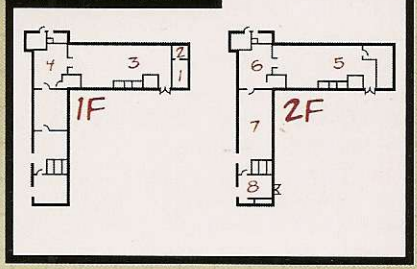
Videoclipes e Making Off: termine Obscure no modo Normal ou Easy para habilitar dois clipes musicais exclusivos e também o Making Off que revela os segredos de produção do game. Teste suas habilidades e finalize no nível Hard e Special Mode para liberar mais dois videoclipes e completar sua videoteca.

Special Mode: finalize o game em qualquer nível de dificuldade para habilitar este modo secreto para você recomeçar a partida usando as roupas secretas.

02. Ao entrar na sala de vídeo você vai assistir a um pedido desesperado de socorro de uma enfermeira em um dos monitores. Colete outra fita de vídeo e use-a no videocassete para descobrir que Kenny está vivo e preso em uma cela. Assista também a fita de vídeo para ver o que aconteceu com Kenny no início do game.
03. Uma nova espécie de monstro aparece no teto da sala. Fuja de suas investidas ou vai acabar enforcado. Seja rápido e detone com sua espingarda.
04. Entre preparado para enfrentar uma cambada de monstros. Não saia da sala antes de pegar a pistola automática e munição.
05. Apenas observe a forma geométrica na porta da sala e prossiga.
06. Colete todos os energéticos na cozinha.
07. Abra o armário no fundo da sala usando seu arame e pegue um fusível. Volte à sala 05, abra a porta com a forma geométrica e examine o terminal elétrico. Seu objetivo é restaurar a energia elétrica, para isso examine os fios orientando-se pelo esquema indicado no gráfico a seguir.

08. Ao solucionar o enigma, a porta desta sala vai abrir. Liberte a enfermeira e converse com ela para descobrir que Leonard é o responsável pelo seqüestro de Kenny e que o diretor é extremamente forte. Saia pela próxima porta para encontrar uma manivela, que é exatamente o item que faltava para usar nas prateleiras no prédio da administração. Não deixe de pegar também o bilhete em que Herbert avisa para Wickson que o sr. W (obviamente é uma referência ao professor Walden) anda xeretando o anfiteatro e que algo deve ser feito em relação a isso. Volte rapidamente ao prédio da administração.

REFEITÓRIO



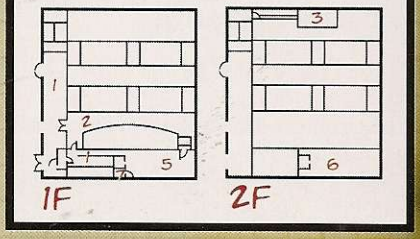
DE VOLTA À ADMINISTRAÇÃO

Tome cuidado no caminho de volta à administração, pois há muito mais monstros e os tremores que você sentiu há pouco tempo causou graves danos à estrutura do local. Com as escadas destruídas, improvise uma rota alternativa pelo duto de ar do banheiro feminino (ponto 03). Vá à sala 08 e use a manivela na estante para abrir caminho até a porta dos fundos. Pegue a foto do porão da escola e um rolo de filme. Faça o caminho de volta para encontrar Walden novamente e receber a chave do anfiteatro, siga pelo estacionamento para chegar lá.

ANFITEATRO

01. Examine o mapa ao lado da porta de entrada e use o CD sobre o balcão para salvar seu progresso antes de continuar.
02. Pegue a prancha no palco e suba pelo caminho no centro do auditório. Acione o painel de controle para descer a tela. Volte à sala anterior e vá ao mezanino.
03. Use o rolo de filme no projetor para assistir a gravação em que o diretor Friedman testa sua experiência em si mesmo.
04. Não há nada de interessante neste local, apenas prossiga.
05. Desative o freio do elevador no interruptor do canto esquerdo e chame o elevador. Assim que entrar, use a rampa de madeira para deixar as portas abertas e suba.
06. Chegou a hora de enfrentar Bloodman. O inimigo não vai ser problema se você acertá-lo sempre na cabeça e mantê-lo o tempo todo no foco da lanterna. Apenas tome cuidado com as sanguessugas que o monstro solta – desvie a toda hora. Após derrotá-lo, ative o freio do elevador para não ter uma surpresa desagradável. Desça pela escada e entre no poço do elevador.

ANFITEATRO



PORÃO

Este local não tem mapa, o que o obriga a tomar muito cuidado para não acabar perdido. Siga pela esquerda e entre no primeiro corredor para encontrar uma sala repleta de gaiolas. Pegue a carta para descobrir que todas as provas necessárias para incriminar Friedman estão em um cofre nos dormitórios da faculdade. Na sala há duas gaiolas que podem ser empurradas: a da esquerda esconde uma espingarda e a da direita bloqueia a entrada de uma cela. Ao mover a gaiola da direita você assistirá uma animação na qual um estudante sofre

mutação devido aos experimentos do diretor. Pegue a alavanca e seja rápido para atingir o estudante antes que ele possa atacá-lo, caso contrário será seu fim. Volte ao corredor principal e siga pela esquerda. No final do corredor, pegue o relatório e use a alavanca no ponto brilhante para abrir uma passagem secreta. Desça para finalmente encontrar Kenny. Antes que você consiga libertar seu amigo, Herbert aparece de surpresa e o aprisiona.

Kenny revela que todos estão infectados com o vírus criado pelo diretor e que somente a enfermeira Wickson sabe produzir o antídoto. Você tem apenas mais algumas horas até que o vírus domine seu corpo e o destrua. Pegue a barra na cela ao lado e passe o controle para Kenny, então use-a para acionar o dispositivo na parede e abrir todas as celas. Colete o alicate sobre a bancada e use-o para abrir o baú e recuperar todos seus itens e armas. Fuja para o corredor anterior e siga pelo caminho oposto a escada. Fique sob o buraco e peça ajuda de seu amigo para usar a barra e puxar a escada. Use o alicate para abrir as portas no caminho para a enfermaria.

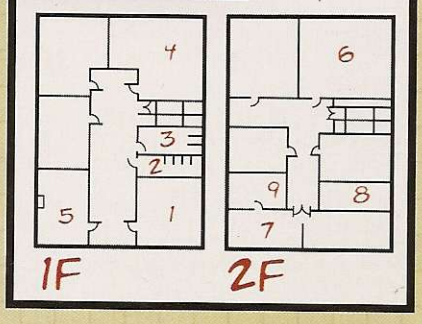
DE VOLTA AO REFEITÓRIO

Não há nada de novo no local. Siga pelo mesmo caminho da primeira vez até chegar à sala da enfermeira Wickson. Ela confirma que você está contaminado e que o antídoto está no laboratório secreto de Friedman, no porão da faculdade. Para facilitar sua vida, a enfermeira revela que há um caminho alternativo para o porão no jardim.
Antes de ir para lá, vá aos dormitórios para procurar a provas incriminatórias para mandar o diretor para a cadeia.

DORMITÓRIOS

01. Pegue a munição e veja os recortes pessoas desaparecidas.
02. Há um Kit médico nesta sala, colete-o.
03. Pegue a bebida energética que está dando sopa.
04. Enfrente a cambada de monstros e pegue as munições.
05. Colete munição e kit médico.
06. Pegue mais munição e outro kit médico. A partir deste ponto, comece a tomar bastante cuidado, pois o piso está enfraquecido e você só pode pisar nos pontos onde o chão for mais claro ou vai acabar tomando um tombo mortal.
07. Empurre o guarda-roupa para encontrar uma passagem secreta.
08. Você vai encontrar uma carta do conselho de cientistas endereçada ao diretor Friedman. Eles acusam o diretor por ignorar a conduta ética do conselho em suas pesquisas e por isso serão obrigados a expulsá-lo da comunidade científica, além de confiscarem todo material de pesquisa, equipamentos e amostras referentes a experiência. Nesta sala também há um cofre, empurre-o até a próxima sala.
09. Jogue o cofre no buraco e volte à sala 05. Após destruir Bloodman, examine o cofre e pegue um diário, a chave do escritório de Friedman e o mapa do porão. Leia o diário para descobrir que faculdade foi fundada em 1902 pelos irmãos Friedman e que Leonard casou-se com a enfermeira Wickson em 1885, o que revela que o diretor tem mais de 100 anos de idade e ainda esbanja saúde de forma anormal. O segredo da longevidade dos irmãos Friedman seria o resultado de uma pesquisa sobre imortalidade que ambos estavam conduzindo. Essa pesquisa fez com que Leonard fosse expulso da comunidade científica antes de sua suposta morte no acidente aéreo, porém nem o corpo ou avião foram encontrados. O diário também relata o funcionamento de uma máquina feita para abrir o enorme portão do porão, mecanismo que exige quatro estátuas para ser ativado. O autor do diário indica que três destas estátuas estão na biblioteca e uma no jardim. Com o próximo passo revelado, siga para a biblioteca.

DORMITÓRIO



DE VOLTA À BIBLIOTECA

01. Entre na sala secreta de Friedman (ponto 09) e pegue a primeira estátua, uma lanterna e outro rolo de filme. Volte para a porta de entrada e converse com Walden para descobrir que ele também está infectado. Assim que você revelar que já sabe sobre a localização do laboratório secreto do diretor e mostrar o mapa do porão, o professor vai tomar de você e os prende na biblioteca. Siga pela porta que leva ao segundo andar.
02. No meio da escada está a Segunda estátua. Entre pela porta que leva ao mezanino da biblioteca e investigue a parede no fundo da sala para encontrar a terceira estátua.
03. Empurre o armário para abrir um caminho secreto.
04. Pegue a chave e colete uma granada de luz no armário.
05. Acabe com todos os mutantes e pegue uma arma entre os escombros.
06. Colete os energéticos. Vá novamente ao anfiteatro para assistir o novo filme no projetor e descobrir a senha de acesso necessária para abrir o portão para o jardim. Faça o caminho de volta ao portão que fica ao lado do buraco que você usou para fugir do porão.

JARDIM

Pegue o caminho da direita até chegar na cabana. Atire na parede para derrubar a espingarda que está no telhado. Saia, elimine todos os mutantes e vá ao portão à sua esquerda. Siga pela esquerda e atire no muro para abrir caminho. Siga pela direita e encontre uma praça no centro do descampado para encontrar a quarta estátua. Volte até a bifurcação e pegue o caminho da esquerda para chegar na mansão. Na área frontal há uma alavanca,

pegue-a e siga para o porão.

A primeira sala é familiar, pois é a mesma do início do game. Pegue todos os itens, use a alavanca no dispositivo ao lado dos três barris e desça. Siga pelo primeiro corredor até o final e tome cuidado com os mutantes. Quando chegar na sala que tem um buraco no chão, siga pela porta que você foi usou na primeira vez e encontre-se com Dan. Desta vez, os efeitos do vírus estarão mais fortes e o estudante vai atacá-lo: acabe com ele. Volte e siga pela porta que resta.

Na sala de observação, vá pela parte superior e pegue o relatório no chão para

conhecer os quatro estágios de mutação causados pelo vírus. Siga pela porta na parte mais alta e empurre o baú para entrar em uma área anexa e encontrar uma arma laser, a mais poderosa do game. Como esta arma tem uso limitado e não pode ser recarregada, guarde-a para os confrontos mais difíceis. Volte à sala de observação e siga pela porta abaixo para entrar na estufa. Ignore a porta desta sala e siga pela esquerda para descer na escada. Pegue todas munições na próxima área e vá até a sala de máquinas. Destrua o Bloodman para liberar um dispositivo na parede, porém você ainda não pode ativá-lo. Siga pela outra plataforma. No corredor há dois mutantes poderosos, use uma granada de luz para poupar sua energia. Na bifurcação, entre no caminho à direita e vá até a última cela para encontrar uma alavanca. Volte até o mecanismo e posicione uma estátua em cada pedestal, então encaixe a alavanca para abrir o portão. Volte à estufa e siga pela porta que você ignorou anteriormente. Em uma animação chocante, Waden mata Herbert para pegar o antídoto. Porém, antes que o efeito do antídoto comece a curar o professor, o diretor moribundo consegue matar Waden. Nesse momento você descobre que Herbert estava tentando desenvolver um antídoto para fazer seu irmão Leonard voltar a sua forma humana, revelando que o acidente de avião foi uma farsa. Pegue munições na bolsa de Walden no lado de for a da sala e volte para encarar a mutação de Leonard. Atire em cada um dos cinco tentáculos da criatura para abrir feixe de luz, então, fique sobre os focos de luz para se proteger da nuvem tóxica mortal. Após destruir todos os tentáculos, prepare-se para enfrentar Leonard novamente. Agora o importante é sobreviver até que o dia amanheça e a luz acabe com a criatura. Desvie de todas as investidas e atire para retardar a criatura. Com Leonard destruído, assista a animação final do game.

Informática KRM Games & Telefonia

CONSOLES E ACESSÓRIOS

Despachamos para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
DESTRAVAMENTO C/ TODA LINHA DE CHIP

- MEMORY CARD
- VOLANTES
- CONTROLES
- HD P/ JOGOS
- CONSOLES:
- PS2/PSP/X-BOX

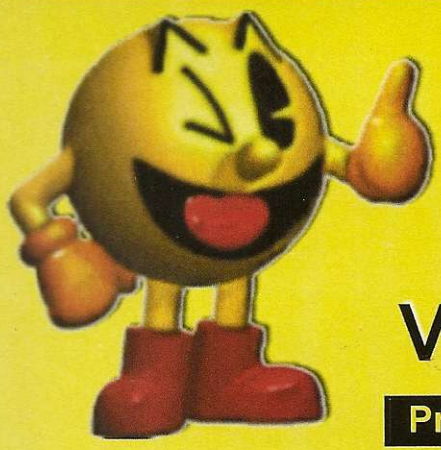
FINANCIAMOS EM ATÉ 24x

ENTRADA P/ 60 DIAS
CONSULTE OUTRAS FORMAS DE PAGAMENTO

- **INFORMÁTICA:**
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TODA LINHA DE MICROS E ACESSÓRIOS
FAÇA SUA CONFIGURAÇÃO
ENTREGA EM 48 HS / 1 ANO DE GARANTIA

VISA VISA Electron MasterCard REDE SHOP

Matriz: Av. Paulista, 1159
13º andar – Cj 313
Filial: Av. Paulista, 1098
loja 41-B
(11) 3541-3914 / (11) 3566-7819
(11) 3285-6893



TECG

VENDA DE APARELHOS E

Preços especiais para Revendedores

DESTRAVAMOS PS2 E XBOX NA HORA

Acesse nossa loja Virtual e compre pela internet:

www.tecgames.com.br

GAMES

SEDEX P/ TODO BRASIL

ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

Promoção do Mês**

Memory Card 8 MB R$ 59,90

Memory Card 16 MB R$ 89,90

Otica Pstwo R$ 249,00 colocada

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

DESTRAVAMENTOS E CONSERTOS

Chip MATRIX Oficina Credenciada

Chip VÊNUS Plus Oficina Credenciada

Chip VÊNUS Oficina Credenciada

BA5815FM

LEITOR PS2 400C

LEITOR PSONE

Chip VIPER Game Cube

Trabalhamos com Peças e Mod-Chips Originais
Somos Oficina Credenciada pela PS2 Mod-Chips Brasil

A Tecgames inova mais uma vez, agora trabalhamos também com INFORMÁTICA

Gravador de CD

HD

Porta Cds

WebCam

Mídias

* Sujeito aprovação de crédito ** Estoque Limitado, pagamento somente em dinheiro

FINANCIAMENTO

Losango
Muito mais que crédito.

Até 12 vezes sem entrada*

Aceitamos os Cartões: Maestro MasterCard VISA Electron VISA REDE SHOP

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 20 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579 - 33628986

7 Sins

ADVERTÊNCIA
DESACONSELHÁVEL PARA MENORES DE 18 ANOS

Uma espécie de The Sims com os ingredientes do Playboy The Mansion. 7 Sins só se salva pelos minigames e piadas

Por Leandro Rodrigues

No embalo dos simuladores da vida, 7 Sins é mais um título que chegou para aproveitar a fórmula de sucesso do The Sims, mas com ingredientes para o público adulto. Seu objetivo principal é conseguir sucesso, fama e dinheiro usando e abusando dos sete pecados capitais (gula, inveja, ira, avareza, preguiça, orgulho e luxúria). O jogo não tem o menor pudor em mostrar as piores atitudes e sentimentos humanos.

Você pode, por exemplo, ser um vendedor que usa de todo o seu "charme" para fazer suas clientes gastarem mais, ficar "amigo" de um fiscal para não ter seu restaurante multado ou ainda levar mulheres para sua casa, filmar suas "investidas" e vender as cenas para uma TV a cabo. Recheado de falas de duplo sentido, os personagens não poupam piadas picantes e cenas de cunho sexual. Por isso, a **Dicas & Truques** recomenda o game somente para os jogadores maiores de 18 anos e que encaram todo este conteúdo na base da zoeira.

A estrutura do jogo roda em torno de minigames que melhoram o astral do herói, liberam dinheiro ou simplesmente incrementam a reputação do protagonista. Por causa da simplicidade dos desafios, o visual é fraco, tem cenários pouco trabalhados e personagens com movimentos duros. O som não chega a empolgar e, depois da primeira hora de jogo, você fica sem a menor paciência, exceto em alguns minigames que divertem bastante.

Infelizmente, a produtora Monte Cristo não soube dosar a quantidade de minigames e você acaba perdendo mais tempo entre um loading e outro do que no próprio desafio. Se você está desencanado e já entrou nessa onda, acompanhe o roteiro com todas as nossas dicas para aproveitar melhor o jogo.

FOTOS PICANTES

O game traz fotos extras que são liberadas ao longo da aventura. Basta alcançar o nível máximo de relacionamento com cada um dos personagens. Para cada pessoa que seu herói conseguir isso, duas fotos picantes serão liberadas.

Distribuidora: Monte Cristo **Produtora:** Monte Cristo **Tipo:** RPG **Jogadores:** 1 **Na Internet:** www.7sins-game.com **Ponto Forte:** alguns minigames legais. **Ponto Fraco:** repetitivo, cansativo e não conta com idioma em português **Gráfico:** : 6,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 5,0 **Desafio:** 6,0

NOTA **5,8**

Tutorial

Essa fase é uma breve explicação de como funciona o jogo. Logo de cara, aperte o botão ✖ para chamar uma garota que vai seguir o seu personagem. Feito isso, use ▲ para se sentar no sofá junto com ela. Agora, confira os detalhes e as dicas para compreender cada um dos menus e status que aparecem no jogo:

1 No canto direito superior da tela, existe um menu informando o status de sua relação com a personagem. Conforme suas respostas durante o diálogo, o relacionamento pode esquentar.

2 No canto esquerdo inferior há um menu com ações selecionáveis. São diversos assuntos que podem facilitar o xaveco e alguns minigames representados por um ícone de um joystick. O ideal é que você tente descobrir quais são as preferências da outra pessoa para melhorar seu status de relação rapidamente. **Dica:** aperte R1 par a acessar um resumo sobre a outra pessoa. É uma mão na roda para conseguir seus objetivos.

3 Localizado no canto esquerdo e superior da tela. É um marcador de pecados, um dos status mais importantes do game. Você só pode ter no máximo sete pecados ativados. Para baixar o nível e não ficar limitado para acessar os minigames do jogo, realize uma boa ação, como lavar pratos e ouvir uma mulher falar mal do marido.

4 Mais abaixo, há três barras coloridas. A de cor rosa é o seu nível de desejo por luxúria, a azul é o de stress e a vermelha, o de raiva. Nunca deixe nenhum desses níveis chegar ao máximo ou seu personagem vai sofrer um ataque de nervos. Para que isto não aconteça, divirta-se em um dos diversos minigames que estão espalhados no jogo (confira o quadro na página 65) ou use algum item do cenário para aliviar sua tensão.

Suks

▲ Dependendo do xaveco, elas emprestam até dinheiro

Objetivo: vender 5.000 dólares na loja Suks. Para conseguir isso, você precisa abusar de todo o seu charme e carisma para conquistar as clientes. Quanto mais envolvidas elas estiverem, mais as garotas irão gastar. Clientes apaixonadas são capazes de emprestar uma boa quantia de dinheiro também. Tente ficar com o máximo de dinheiro evitando conversar com o chefe da Suks, que vive cobrando tributos. Você pode diminuir seu nível de desejo olhando pelas cortinas dos provadores e pelos monitores que estão na sala do chefe. Chutar o manequim da loja ou se dirigir à vitrine para xingar os que passam na rua é uma maneira de diminuir seu nível de raiva. Já arrumar prateleiras e mostruários é uma boa ação para os pecados.

Éden Club

▲ Seja paciente e ouça tudo sobre a vida dela

Objetivo: atrair uma vítima e levá-la para a sua própria casa

Se precisar, cante no palco para diminuir seu nível de stress. Falar palavrões no meio da pista de dança também é possível e ajuda a baixar a raiva, mas tome cuidado pois isto pode envolvê-lo em brigas com outros freqüentadores. Já ouvir os desabafos das mulheres é uma maneira de aliviar a consciência.

Home

▲ As cenas durante o banho rendem mais pontos

Objetivo: conseguir as melhores cenas ao vivo para uma TV por assinatura

Agora, com a vítima em seu ninho de amor, use de todos os seus truques para conseguir boas cenas. Tirar fotos rende muito dinheiro, assim como uma ducha a dois. Alguns momentos na cama é o ponto alto da transmissão, mas certifique-se de que o nível de relação esteja no máximo antes de concluir a missão. A fase termina quando você acumula 100 pontos. Como uma só vítima não é suficiente para obter esta pontuação, você deverá voltar ao Éden Club para conquistar uma segunda garota. No entanto, você terá que xavecar uma gatinha escolhida pelo game e bem mais difícil. Para baixar o marcador de pecado nesta parte, vá à cozinha, verifique o prazo de validade dos produtos na geladeira ou lave os pratos. E para baixar o nível de desejo, faça um contato mais direto com a vítima.

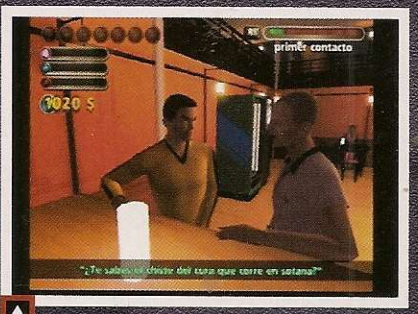
Eastwing

▲ Logo de cara, descubra os segredos de cada cliente

Objetivo: conquistar o nível máximo de relacionamento com quatro clientes da casa.

Este é um clube que todos buscam diversão. Cada um dos freqüentadores tem uma característica e desejo diferentes. Para conseguir concluir o objetivo da fase, você precisa descobrir qual é o desejo de cada um deles e realizá-los. Converse com cada pessoa para saber suas preferências (pressione R1 para conferir uma breve descrição). Uma maneira de relaxar e baixar nível de stress do seu personagem é sentar no bar e tomar uma cerveja. Outra opção é deitar em uma cama para tirar um cochilo (também baixa a raiva).

Kombat Club



▲ O idoso do primeiro andar é uma de suas vítimas

Objetivo: obter o diploma do Kombat Club.

No início, converse com Warner. Ele vai explicar tudo que é necessário para conseguir o diploma. Basicamente, seu personagem precisa da aprovação de três treinadores do clube. Infelizmente (ou felizmente), você não é um

esportista e nem tem facilidades com nenhuma modalidade. Por isso, a melhor saída é falar com todos eles para conseguir o diploma rapidamente. Os treinadores são: o idoso do primeiro andar, uma professora de musculação e uma mulher bem mandona. O protagonista deve elevar a relação ao máximo com estes personagens. Boa sorte! A melhor maneira de conseguir relaxar aqui é deitando um pouco para tirar um cochilo na maca, que fica no segundo andar, ao lado da sauna. Já o minigame é fácil e bom para diminuir seus problemas.

Lê Escargot

Estão ameaçando o seu restaurante? Xaveco neles!

Objetivo: agradar os clientes do restaurante
A fase mais trabalhosa do jogo. Você abriu um restaurante e precisa fazer com que todos os freqüentadores se sintam bem. Entre eles, há um crítico de gastronomia, uma garota que detesta seu personagem desde o Eastwing e um fiscal pronto para denunciar os problemas do seu estabelecimento. Ao todo, são cinco clientes que você deve investir para obter um relacionamento de alto nível. Para conseguir essa proeza, comece criando um vínculo com o chefe da cozinha. Ele está por dentro de todas as dicas para convencer cada uma das vítimas. No entanto, o chefe só vai fazer isso se você ajudá-lo na cozinha. A primeira tarefa é experimentar o buffet. Depois disso, pergunte a ele se você pode ajudar em mais alguma coisa. A próxima tarefa é negociar com os fornecedores. Feito isso, converse com ele novamente e coma os iogurtes que estão na geladeira. Como último favor, roube mil dólares de cada um dos clientes e entregue o dinheiro para o chantagista. Pronto, o cozinheiro vai liberar as dicas tão aguardadas. Durante a fase, vá para a cozinha e torture os ratinhos que estão dentro de um aquário (atrás do chefe). Isso relaxa o seu personagem.

Trust Corp

A diretora da outra empresa é a sua vítima principal

Objetivo: convencer alguns executivos a aceitar a fusão da sua empresa com outra
Você é o diretor de uma grande empresa e precisa conseguir que aprovem a fusão dela com outra. Isso vai render muito dinheiro para seu personagem. Primeiramente, você deve falar com a diretora da outra empresa. Depois de um determinado momento, ela dirá que a aprovação depende do vice-presidente Gomes. Ele detesta você, mas com muito jeitinho é possível reverter a situação. Assim que conquistar um relacionamento de nível máximo com Gomes, ele irá aprovar a fusão. Feito isso, converse com a diretora novamente. Para conseguir o dinheiro pedido por ela, fale com a sua própria gerente financeira (o marido dela é banqueiro). Se você conseguir elevar ao máximo a relação com ela, conseguirá um empréstimo. Com o dinheiro na mão, volte a falar com a diretora e faça de tudo até que ela assine o contrato. Durante esse vai e vem da fase, vá de vez em quando ao salão principal e coma algumas barras de chocolate para baixar todos os seus níveis de problema. E para conseguir limpar sua consciência rapidamente, dê uma geral no balcão.

The Dreams

Mostre que você é mais rico do que o astro do palco

Objetivo: enfrentar todos os demônios dos pecados que surgem em seus sonhos.
Saiba como encarar cada um dos minigames inspirados em seis pecados capitais. O sétimo pecado que falta é o da preguiça e já está acontecendo, pois o protagonista está dormindo.
1. Demônio da avareza – Volte à loja do seu primeiro chefe e roube 10 quadros sem ser pego.
2. Demônio da inveja – De volta ao clube Éden, enfrente o astro que está em cima do palco. O desafio é repetir a seqüência de itens que aparecem na tela. Basta ganhar três rodadas.
3. Demônio da ira – No Kombat Club, detone quatro lutadores até enfrentar o seu velho mestre. Veja qual é o objetivo em cada um dos combates:
Primeira luta: acertar cinco golpes consecutivos.
Segunda luta: esquivar-se de cinco movimentos
Terceira luta: disparar e acertar três supersocos no oponente (nível vermelho).
Quarta luta: acertar três socos com esquivas no adversário. Aperte primeiro no nível amarelo e depois no vermelho.
Luta final: requer 100 pontos para vencer. Acerte o inimigo sem usar as esquivas para escapar dos golpes dele.
4. Demônio da gula – Este é o mais chato! Primeiro enfrente uma batalha de arremesso de iogurte. Depois siga até o bar do restaurante para tomar todas as cervejas possíveis. E por último, segure sua ânsia de vômito enquanto anda até o "pobre" chefe de cozinha.
5. Demônio do orgulho – No quinto pesadelo, aprovaram um bom aumento de salário para os funcionários da sua empresa, e você precisa conversar com cada um deles para negociar este aumento. Seja rápido e mire nos valores mais altos na roleta.
6. Demônio da luxúria – Todas as mulheres estão apaixonadas por você e querem ser fotografadas usando trajes minúsculos. Você deve escolher cinco delas, uma de cada vez, e levá-las ao seu estúdio (no canto direito da tela). Em seguida, escolha uma roupa apropriada no guarda roupa e fotografe as garotas. Depois desse duro trabalho, é só esperar para ver o final do jogo.

CONHEÇA CADA MINIGAMES

Durante o jogo você encontra dezenas de minigames diferentes. Eles aparecem durante os diálogos, quando você explora algum objeto do cenário ou durante seus sonhos. Cada joguinho concluído libera um item na barra de pecados. Quando a barra estiver completa, com sete itens, você vai precisar fazer uma boa ação antes de encarar mais um jogo. Conheça todos os minigames por categoria de pecado:

Jogos da Gula

Ânsia de Vômito: seu objetivo é conseguir segurar sua ânsia até chegar a um lugar apropriado para se aliviar. Para conseguir isso, basta repetir a seqüência de botões que aparecem na tela.

Lançamento de Iogurte: brincando com a comida. Use ✖ para lançar o iogurte e o analógico esquerdo para controlar a cabeça do personagem. Aperte ✖ novamente para abrir a boca e testar sua mira.

Bebendo Todas:

usando somente o analógico esquerdo você precisa controlar o marcador que aparece em torno do copo de cerveja, mantenha-o na parte verde, sem encostar na vermelha.

Tetris: monte as peças que vão caindo até formar um prato de comida completo. Cada prato cheio vale uma quantidade de pontos. Use ✖ para mudar a posição da peça.

Jogo da Inveja

Quem é Mais Rico: um jogo da memória diferente. Seu adversário conta uma coisa que ele tem. Em seguida, você precisa repetir objeto dele e ainda acrescentar um seu. Use os botões que são indicados na tela.

Jogos da Ira

Boxe: use o marcador vertical para determinar a força do seu golpe: amarelo - fraco, laranja – médio e vermelho – forte. Aperte ✖ para selecionar a força. Na hora que o adversário for disparar o contragolpe, use o mesmo marcador para tentar escapar: amarelo – sem sucesso, laranja – 50% de chances e vermelho – escapa do golpe.

Bicho cruel: seu objetivo é eliminar o maior número de animais. Use ▲ para acertar os animais que estão no alto, ■ nos que estiverem numa altura média e ✖ nos no chão. Às vezes, aparece a opção para tostar todos de uma vez usando um lança-chamas. Quando ela aparecer, pressione ● rapidamente..

Vaso de Plantas: usando sua própria urina, elimine todas as moscas e abelhas que cruzarem o seu caminho. Para controlar a distância do jato, utilize o analógico esquerdo.

Vaso Sanitário: similar ao minigame anterior, mas com a opção de acertar algumas baratas que aparecem no chão.

Jogos da Cobiça

Negociador: uma roleta com diversos números. Sua missão é sempre diminuir o valor que aparece. Aperte ✖ sempre que a roleta estiver sobre um número negativo.

Pega Ladrão: aqui, você pode furtar quadros, jóias e outros objetos. Faça a seqüência de botões antes que o alarme dispare.

Batedor de Carteiras: seu objetivo é conseguir retirar a grana da carteira alheia sem chamar a atenção da vítima. Use o analógico esquerdo para se aproximar da carteira e ✖ para retirar o dinheiro. Seja rápido e habilidoso.

Jogos da Luxúria

Buzinada: sua missão é examinar a garota. Use os dois analógicos e mantenha seu marcador sempre na área verde.

Mosaico: encontre o ponto certo para abrir a tela. Controlando o analógico esquerdo, você deve esperar que a vibração do controle aumente e que o sensor fique vermelho para apertar ✖ e abrir a tela.

Voyer: controle sua mira com o analógico esquerdo para deixá-la sobre o local determinado pelo joguinho.

Contorno: siga o contorno do corpo da garota usando apenas o analógico esquerdo.

Jogos da Preguiça

Para jogar esses minigames, encontre um lugar calmo para dormir.

Sonho Erótico: um sonho com diversas mulheres exibicionistas. Carimbe-as com a marca de censurado. Controle o carimbo com o analógico esquerdo e pressione ✖ para marcá-las.

Pijama: seu personagem está só de cueca e é perseguido por várias mulheres. Corra pelo cenário e fuja do campo de visão delas para não perder pontos. Use o analógico esquerdo para controlar seu herói.

Contando Carneirinhos: salve os carneirinhos dos obstáculos. Cada animal vem com o símbolo de um botão. Aperte o comando correspondente para se dar
bem no minigame.

Jogo do Orgulho

Memória: um jogo de memória. Use ✖ para abrir as figuras e encontre os pares iguais.

BRASILMODCHIP.COM.BR

site: www.brasilmodchip.com.br

CURSOS DE MANUTENÇÃO EM VÍDEO-GAMES: TREINAMENTOS A DISTÂNCIA OU PRESENCIAIS

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE.
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594
site: www.brasilmodchip.com.br

Gran Turismo 4
Grand Theft Auto - San Andreas
Dragon Ball Z - Sagas
Devil May Cry 3 - Dante Awakening
Tekken 5
Winning Eleven 8
Midnight Club 3 - Dub Edition
NBA Street V3
PlayStation 2
* console original, sem modificação. Promoção válida por tempo limitado. Imagens ilustrativas
Super promoção de inauguração
Playstation 2
3x R$ 250,00*
no cartão de crédito
XBOX
Doom 3
Mercenaries
Star Wars - Republic Commando
Halo 2
KOTOR 2 - The Sith Lords
Brothers in Arms - Road to Hill
Forza Motorsport
Rainbow Six - Lockdown

NINTENDO GAMECUBE

Chegou mais nova e completa loja de games que vai sacudir Santo André

NaçãoDesign

Brasil Games

Os melhores jogos e acessórios para todas as plataformas. Confira!

Praça Embaixador Pedro de Toledo nº 45 - Loja 01/02/03 - Centro - Santo André

Tel.: (11) 4990 2284 / (11) 4994 1508

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

Dossiê PS1

Nome: Tomb Raider The Revelation
Por: Humberto Martinez

Detone a última grande aventura da heroína Lara Croft e descubra todos seus segredos

Por Humberto Martinez

Para provar que são os leitores que mandam na **Dicas & Truques para PlayStation**, decidimos atender as enormes pilhas de cartas e e-mails com pedidos de maior atenção para o esquecido PSOne e criamos esta seção dedicada apenas aos clássicos do primeiro console da Sony. Todo mês detonaremos um game clássico de PSOne para a alegria dos nostálgicos e eternos fãs da antiga geração. Você pode ajudar na decisão de quais serão os games detonados, basta mandar sua sugestão para o e-mail **playstation@europanet.com.br**. Nesta edição, detonamos Tomb Raider the Last Revelation, uma das aventuras mais difíceis de Lara Croft e também a mais pedida pelos leitores. Confira nosso roteiro detalhadíssimo e descubra cada um dos 70 segredos desta clássica aventura.

Angkor Wat

01. O game começa com um flashback no qual você controla a jovem Lara Croft com apenas 16 anos. Em uma missão de treinamento, seu objetivo é seguir seu instrutor e coletar as caveiras douradas ocultas no caminho. Cada item desta espécie equivale a um segredo revelado. Logo na saída da primeira área você encontra uma caveira **(#01)**. Assim que seu instrutor desativar a primeira armadilha, desça na água e colete a caveira **(#02)**. Treine seus saltos na próxima área e desça na queda d'água para pegar outra caveira **(#03)**. Mergulhe para encontrar mais uma caveira **(#04)**.

02. Vá até a alavanca e acione para descer a ponte. Suba e repita o processo. Pendure-se no teto, saia do templo e procure uma caveira **(#05)** à direita. Pegue outra caveira **(#06)** no canto direito, depois dos espetos, e siga agachado pelo buraco para dar de cara com uma caveira **(#07)**. Ative a alavanca para abrir um caminho na área anterior. Pule para evitar os dardos e suba pela rampa adiante para pegar uma caveira **(#08)** atrás da cerca. Se você conseguiu encontrar as oito caveiras, seu instrutor abrirá a porta secreta da direita. Pendure-se no buraco e suba segurando o botão de agachar para entrar. Pule na corda e abra a passagem de saída.

Race for the Iris

03. Nesta fase você deve vencer uma corrida contra seu instrutor. Use suas técnicas acrobáticas para escapar das armadilhas e não pare de correr nunca.

The Tomb of Seth

04. Jogando com a versão adulta de Lara Croft, pegue a Shotgun e destrua os escorpiões e cachorros. Siga pela direita e escale a rocha do canto para encontrar um segredo **(#09)**. Siga seu guia e, na próxima área, não mexa em nada, apenas saia pela lateral e desça no fosso para encontrar uma caveira **(#10)**. Volte, examine os buracos na parede para encher o fosso e vá até lá recolher o item Eye Piece. Prossiga, suba no bloco e pendure-se na corda para alcançar a passagem. Colete o segredo **(#11)** e fuja. Siga pelo canto e pendure-se na pedra no alto e pule na área em frente para encontrar a arma UZI. Encontre o guia e espere que ele desarme a armadilha para pegar o item Eye Piece. Combine os dois itens em seu inventário para formar o Eye of Horns - use-o no encaixe visível na rocha.

05. Deixe o guia seguir seu caminho e escolha a rota alternativa para acionar o mecanismo que abre a passagem. Salte apenas sobre os símbolos iluminados para conseguir acesso ao item The Timeless Sands. Em caso de erro, puxe a corrente e faça de novo. Ilumine a área da esfinge e escale pela esquerda. Após a escada, acione a alavanca e desça até o segredo **(#12)**. Volte para a cabeça da esfinge, pule na área da testa e contorne para encontrar outro segredo **(#13)**. Use o The Timeless Sands na estátua e entre na boca da esfinge.

Burial Chambers

06. Quando estiver escorregando, pule para se pendurar em um buraco no teto e assim encontrar um segredo **(#14)**. Mova a alavanca, desça e colete o item The Hands of Orion. Pule para o canto esquerdo para escapar da armadilha e achar um segredo **(#15)**. Prossiga e use seu item no encaixe. Salte sobre as lâminas giratórias e pule na passagem à esquerda. Não encoste no sarcófago: contorne pelos cantos e investigue os buracos da próxima sala para encontrar uma caveira **(#16)**. Volte ao sarcófago e pegue o item Amulet of Horus. Volte ao local onde você coletou a décima quinta caveira e deixe a estátua sobre o símbolo para revelar uma passagem secreta – siga por ela. Na caverna, siga pela esquerda e ilumine a área para encontrar o buraco onde há um segredo **(#17)** oculto. Escale a trilha entre as escadas para encontrar o item The Golden Serpent. Na passagem ao lado, corra para o canto esquerdo para fugir da armadilha. Desça pelo buraco e siga pela ponte para chegar ao templo.

07. Após descer pelo buraco, pule na plataforma à esquerda e corra para pular na passagem que leva a mais um segredo **(#18)**. Escale a plataforma ao lado dos espetos e mova a alavanca para seguir pela porta. Acione a próxima alavanca para girar as paredes e liberar algumas passagens. Saia, desça pelo buraco e colete o item The Hand of Sirius. Suba pela escada, pule na plataforma em frente, passe agachado sob os espetos e pule na passagem ao lado. Pendure-se na escada no buraco e mova a corrente para girar novamente as paredes. Escale as plataformas perto dos espetos e use seu The Hand of Sirius no encaixe para habilitar uma corda no local. Na passagem adiante, pegue o item Scarab Talisman, volte à caverna pelo caminho atrás do altar e encaixe seus artefatos na parede e fuja da múmia.

Valley of the Kings

08. Destrua os mercenários e, após a animação, pegue a Ingnition Key entre os itens que eles deixam para trás. Investigue o lado esquerdo do cenário para encontrar um local secreto **(#19)**. Em outra bifurcação sombria, escale uma rocha para encontrar outro segredo **(#20)**. Use sua Ignition Key no jipe para ligá-lo e iniciar uma perseguição. Pare no local que indicamos na foto e pendure-se na parede para descer e entrar agachado em um buraco que o levará a um segredo **(#21)**. Siga sua jornada e tome cuidado para não cair no abismo.

KV5

09. Estacione perto da segunda passagem e olhe com atenção para o rochedo à direita para encontrar um buraco: é o caminho para um segredo **(#22)**. Continue até o portão e entre no buraco à direita para encontrar o buraco que leva a outro segredo **(#23)**. Escale até o topo da armação e pule na corda para chegar ao outro lado. Pendure-se na alavanca para abrir o portão. Passe com o jipe, pare fora da rampa e fuja a pé das bolas esmagadoras. Vá ao buraco de onde saiu a última bola, pendure-se nele e pule para trás para encontrar um segredo **(#24)**. Suba com seu jipe e prossiga até o segundo buraco para descer pendurado pela parede esburacada até encontrar uma passagem. Fique sob ela, solte-se e segure ↑ para cair na passagem e chegar a um segredo **(#25)**. Volte ao jipe e continue a perseguição.

Temple of Karnak

10. Escale o muro e siga pela segunda passagem à esquerda. Desça pelo buraco e agache-se para chegar a um segredo **(#26)**. Volte e vá pela passagem central, então, mergulhe na piscina e siga pelo fundo, suba pelo respiradouro para encontrar mais um segredo **(#27)**. Mergulhe e passe pela parede rachada para chegar a outro segredo **(#28)**. Volte à piscina e suba pela parede. Investigue os dois buracos na parede para abrir as portas laterais e coletar o item Canopic Lar 1. De volta ao início da fase, vá pela direita. Observe o fosso à esquerda para encontrar o buraco que o levará a um segredo **(#29)**. Pendure-se na trilha no alto para atravessar o fosso. Abra a porta, examine o buraco na parede e desça pelo buraco perto da escadaria para usar o Canopic Lar 1 atrás da estátua e assim abrir a porta de saída.

Great Hypostyle Hall

11. Esta fase é extremamente rápida e simples: basta seguir pela direita, saltar o buraco e seguir pela passagem.

Sacred Lake

12. Atravesse o lago e siga pela passagem oculta entre as rochas. No buraco, escorregue e pule para se pendurar na madeira. Suba e pule de costas para cair sobre uma plataforma. No topo, puxe a corrente e vá ao portão que abriu no lago. Puxe a alavanca sob a plataforma na água e siga pelo alçapão. Chegando ao espelho, observe o reflexo para descobrir um buraco no teto: suba por ele e pegue o item Carnopic Jar 2. Saia do túnel e

entre no túnel vizinho. Encontre um buraco na parede atrás da estátua para usar o Carnopic Jar 2 e assim solidificar a água. Vá por trás da estátua, mergulhe no lago e entre na pequena passagem. Acione o botão e saia para pegar os itens Sun Godess e Hypostyle Key. De volta ao início da fase, entre no templo central e vá pela porta da esquerda. Chegando novamente ao local onde há um buraco e uma passagem, escolha o buraco desta vez.

13. Abra a porta com o Hypostyle Key e escale para se pendurar no teto, então, siga pela direita para encontrar uma alavanca. Pendure-se no teto e siga pelo novo caminho para subir na passarela e atirar na pedra para derrubá-la e assim abrir uma rota no piso. Suba pela escada no final do corredor e gire as três válvulas até que seus indicadores apontem para o canto esquerdo da sala. Desça e puxe a corrente para acionar uma animação – se os martelos estiverem posicionados corretamente – e pegar o item Sun Disk. Combine-o com o Sun Godess para formar o Sun Talisman, então, use-o no altar no centro para abrir três portas. Escolha a porta da esquerda e desça até os caminhos aquáticos para chegar a um segredo **(#30)**. Entre pela porta central, pendure-se no teto e, no final, solte-se e segure ¾ para se pendurar no buraco. Pule na passagem à esquerda.

Tomb of Semerkhet

14. Fuja dos escaravelhos e pule para pendurar-se e escapar pelo teto. Pegue a tocha e acenda. Use-a no andar inferior para manter os escaravelhos afastados. Solte a tocha apenas para examinar os buracos na parede e assim abrir uma porta. Abra a porta secreta à esquerda, desça no pátio e olhe à esquerda do tabuleiro para encontrar a escada que o levará a um segredo **(#31)**. Desça e siga pela direita. Espere as chamas apagarem para investigar os buracos e abrir uma porta. Examine também os buracos da próxima sala e pendure-se no teto para seguir em frente. Suba na plataforma que surgiu e pule no centro, examine o buraco para apagar a chama na plataforma abaixo, mas não desça ainda: pendure-se na plataforma, siga pela direita e vá pelos degraus para encontrar um segredo **(#32)**. Pegue o item The Rules of Senet no final da rampa Volte ao tabuleiro e vá pelo caminho da esquerda.

15. Para enfrentar o espírito no jogo de Senet, mova o aparelho ao lado para definir quantas casas vai andar e pise no quadrado correspondente a peça que deseja mover. Caia na casa do símbolo Anhk se quiser ter direito a uma jogada extra. Se sua peça cair em uma casa ocupada por uma peça adversária, esta última volta ao início e vice-versa. Para vencer é necessário levar todas suas peças até o final do tabuleiro. É indicado que você perca a primeira rodada para abrir um alçapão: desça por ele e, no meio da rampa, pule para se pendurar na parede e chegar a um segredo **(#33)**. Volte a escorregar, desça pela corda e pule na escadaria à esquerda. Arraste a peça e deixe-a entre os martelos, então, acione-os para destruí-la e coletar o item Cartouche Piece 1. Volte e pule na plataforma onde há uma porta dupla vermelha para chegar a outro segredo **(#34)**. Pule na escada, desça ao lado, entre pelo buraco e coloque a peça entre os dois martelos para quebrá-la e conseguir o item Cartouche Piece 2. Combine-os para formar o Ba Cartouche, use-o para abrir o portão.

16. Pendure-se na alavanca e apague o fogo. Suba e arraste a peça até os martelos para destruí-la, pegar o item Ra Cartouche e usá-lo para abrir o portão. Fuja do espírito flamejante e suba pela rampa para acionar uma alavanca e libertar um espírito de gelo que vai salvá-lo. Volte às cordas e, na última, pule entre os pilares para chegar a um segredo **(#35)**. De volta as cordas, siga pelo lado oposto. Suba pela madeira e pule para trás para cair sobre a plataforma. Pendure-se na alavanca e suba até a plataforma para pegar uma tocha no buraco. Acenda-a no fogareiro abaixo e acenda as outras duas tochas para abrir o alçapão que leva a um segredo **(#36)**. Volte ao local onde pegou a tocha e continue pela passagem adiante. Pendure-se na alavanca, suba na plataforma e pule na abertura para encontrar um segredo **(#37)**.

Guardian of Semerkhet

17. Na sala de estratégia, suba pelo buraco na parede e passe agachado. Mova a alavanca para abrir a porta, então, seja rápido ao correr pelas plataformas e pegue o item Golden Vraeus no altar. Desça no andar inferior, não pise nos buracos e suba pelo buraco na parede. De volta ao início, use o Golden Vraeus no encaixe e pegue o item Guardian Key para usá-lo no encaixe e descer pelo alçapão. Pule para evitar as investidas da criatura e siga pendurado pela trilha no teto para chegar ao buraco que o levará a um segredo **(#38)**. Vá pela porta que a criatura abriu, examine o buraco na parede, pegue uma tocha e acenda-a no corredor. Volte à sala anterior e acenda as duas luminárias para chegar a outro segredo **(#39)**. No corredor, fique perto da última porta e atraia a criatura, pule no último instante para que ela destrua a porta. Repita o processo na próxima área para ela acertar os símbolos nos pilares. Vá pela passagem à direita e, no segundo andar, contorne a área e procure um buraco no teto para chegar a um segredo **(#40)**.

Desert Railroad

18. Puxe a alavanca, pule no próximo vagão e siga pendurado pela lateral do vagão escorregadio. No último vagão, pendure-se no final, solte e pendure-se no buraco para encontrar um segredo **(#41)**. Pendurado na lateral deste mesmo vagão, entre pela janela e pegue o item Crowbar. Puxe a alavanca e saia. No próximo vagão, use o Crowbar para abrir a caixa no canto e encontrar um segredo **(#42)**. Use o mesmo esquema para abrir outra caixa no vagão inicial e achar outro segredo **(#43)**. Acione a alavanca quebrada para soltar os vagões e prossiga para finalizar esta fase.

Alexandria

19. Entre na mansão para uma conversa. Pegue o item Laser Sight sobre a mesa, vá até a varanda e pule na casa adiante. Pule e se pendure no telhado vizinho, contorne a quina do telhado e solte-se para pendurar na alavanca que abre caminho para um segredo **(#44)** na biblioteca. Prossiga pelo beco e entre no Egyptian Adventure. Na segunda sala, olhe o reflexo no espelho para descobrir as trilha segura pelas armadilhas e pegue a arma Crossbow adiante. Combine-a com o Laser Sight. Na próxima sala, escorregue pela rampa, saque sua Crossbow, ative a mira e acerte todos os alvos antes que a plataforma caia. Desça, pegue o item Token e use-o na máquina do encantador de serpentes para conseguir uma corda para subir. Use o Crowbar para arrancar o item Wall Hook

da parede e pegue o Broken Handle, então, combine-os para formar a Hook and Pole: use-o na cabine da entrada do parque para pegar o item Gate Key. Siga até o final da rua.

Coastal Ruins

20. Esta é uma fase que serve de ponte para algumas outras. Entre na construção à direita do castelo para ir para Catacombs.

Catacombs

21. Dentro da construção, use a Gate Key para abrir a porta no segundo andar e ative o botão adiante. Na entrada do edifício, desça no buraco, pegue a tocha e acenda-a. Pule para queimar a corda e derrubar a rocha, destruindo assim o piso. Desça, use o Crowbar para abrir as portas e arraste o pilar até o centro da sala. No andar inferior, vá até a sala onde acionou o botão e arraste o pilar até a sala anterior, deixando-o sobre o símbolo no canto. Esconda-se atrás da cruz para não ser vítima do espírito e desça escorregando pela madeira para encontrar uma alavanca. Siga pelas cordas e pule no buraco à esquerda para encontrar um segredo **(#45)**. Desça pelo buraco e siga pela passagem à direita para mergulhar. Suba na primeira plataforma e pule nas outras à direita para chegar a uma alavanca: acione-a e prossiga. Pendure-se no teto, puxe a alavanca, mergulhe e atraia o espírito até a cruz. Suba de volta e atravesse o caminho de plataformas. Siga pendurado na parede e vire na quina para encontrar uma passagem.

22. Escale e pegue o item Trident. Siga pela escada à direita para encontrar o segundo Trident. Continue subindo para voltar perto do início da fase. Escorregue e pendure-se na escada à direita. Vá pela passagem da esquerda e escale os muros do labirinto para achar o terceiro Trident. Pule na bifurcação na parede à esquerda e desça até o térreo. Procure o elevador para chegar a um segredo **(#46)**. Pendure-se na corda e pule na passagem para chegar ao quarto Trident.

Acabe com os esqueletos e todos seus ossos para abrir uma porta que o levará a um segredo **(#47)**. Dentro da área secreta, pendure-se na madeira e pule dentro da passagem para encontrar outro segredo **(#48)**. De volta a Coast Ruins, desça no grande pátio e vá pela passagem do meio.

Temple of Poseidon

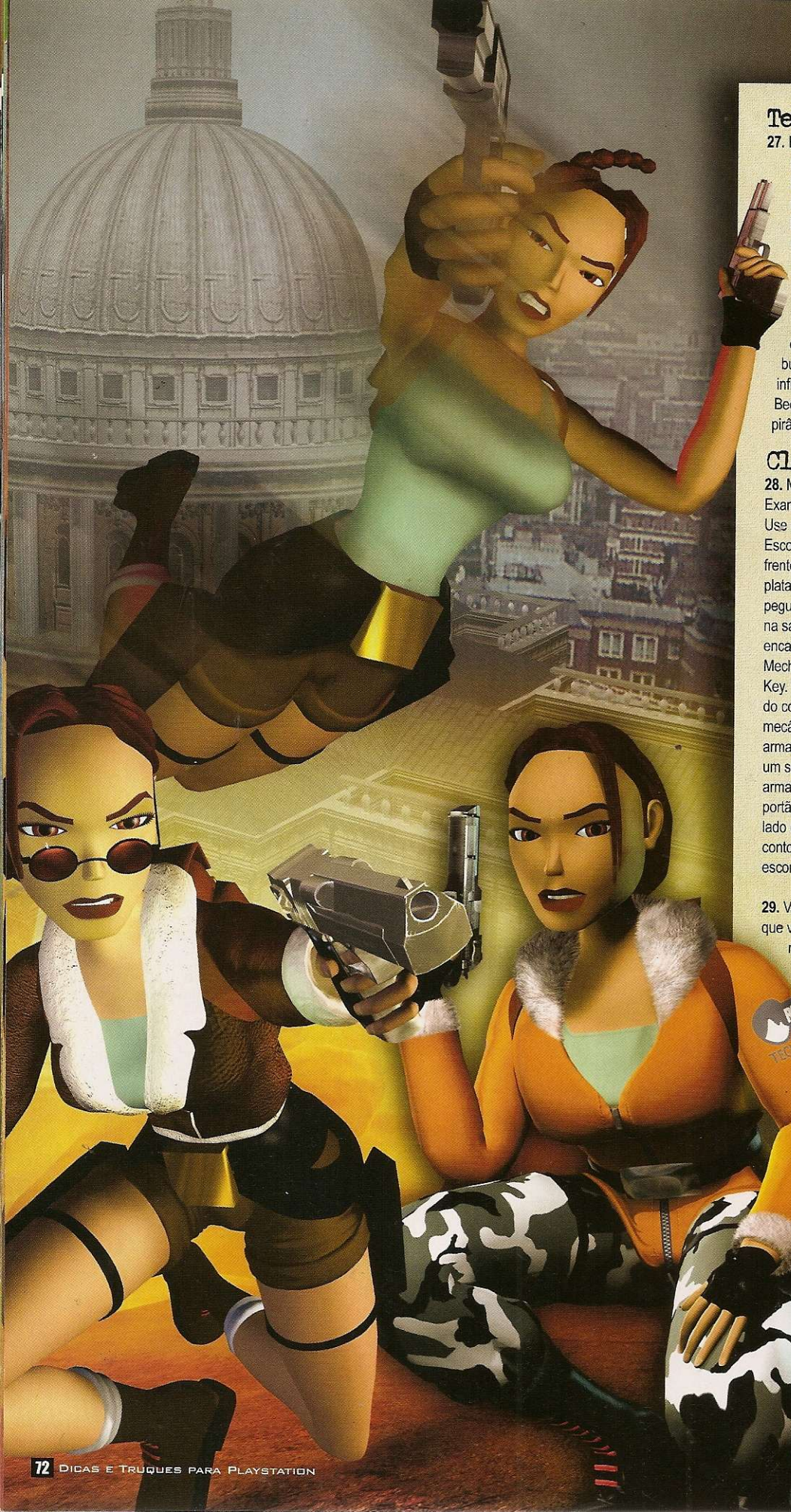
23. Entre na piscina vazia e vá agachado pelo buraco no canto para encontrar um segredo **(#49)**. Passe sob a estátua e encaixe um Trident. Volte e siga pela segunda passagem. Suba pela escada e encaixe outro Trident. Na terceira passagem, suba pelo buraco na parede ao lado da estátua. Há uma armadilha incendiária sob a entrada: corra e pule antes para se agarrar e evitar a armadilha – encaixe mais um Trident. Na última passagem, suba pela madeira de frente a estátua e encaixe o Trident.

The Lost Library

24. Entre pela segunda porta do lado esquerdo e desça rapidamente pela madeira para não ser pego pelas rodas. Olhe a engrenagem da esquerda e pendure-se no espaço entre ela e o buraco para encontrar uma escada que o levará a um segredo **(#50)**. Volte e use seu Crowbar para arrancar o item Golden Star da parede. Suba pela escada atrás do pilar, passe pelo salão e desça para encontrar um cavaleiro de lata. Corra ao lado dele e atire na jóia em seu peito até derrubá-lo do cavalo, então, detone-o com sua UZI e pegue o item Horseman Gem. Vá por uma das entradas do pátio e atire no pêndulo ao lado de uma porta para conseguir chegar a um segredo **(#51)**. Use o Horseman Gem na porta anterior e puxe a corrente duas vezes para abrir um caminho aquático. Volte e vá pelos corredores desviando das correntes. Abra o alçapão e mergulhe para chegar a mais das Golden Star. De volta ao início, vá pela terceira porta da direita e use as Golden Star nos encaixes. Deixe as peças sobre os círculos que as energizarem para formar uma corrente de energia e solucionar o enigma.

25. O próximo desafio consiste em acender as estátuas das cobras. Há sete cobras, cada qual com uma alavanca que acende a própria estátua e outras duas. Olhe a tubulação para descobrir quais são as relações entre as estátuas e acenda todas. Ao solucionar o enigma, suba na plataforma para chegar na passagem no alto. Abra a última porta e pegue o item Pharos Pilar. Corra para a fonte e mergulhe para escapar do espírito incendiário. Volte e entre pela terceira porta. Escorregue pela rampa e, no meio, pule e pendure-se na parede escalável para chegar na cabeça do leão. Vire-se para a direita e pule sobre a plataforma para encontrar um segredo **(#52)**. Puxe a corrente na cabeça e entre agachado na boca da estátua do leão.

26. Suba na madeira e vá pela porta da esquerda. Pise nos blocos para acender as tochas e acenda a sua também. Vá à próxima sala e jogue a tocha nas madeiras para queimá-las. Desça e pegue o item Music Scrool. Entre na primeira sala da esquerda e colete o item Fire Scrool. Volte ao segundo andar e use o Music Scroll no apoio ao lado da harpa para abrir a passagem que leva ao item Pharos Knot. Vá pela outra passagem e arraste a luminária pelas marcas no chão para encontrar um segredo **(#53)**. Colete o item Broken Glass e suba pela escada para voltar à Coastal Ruins. Mergulhe, nade um pouco e olhe para direita para encontrar um buraco que o levará a uma pirâmide submersa.



Temple of Isis

27. Entre nas duas passagens da pirâmide e use seus itens nos encaixes para abrir o portão. Entre e siga pela escadaria à direita. Suba nas colunas e use o Crowbar para arrancar os itens Black e Broken Bettle da parede. Quando os escaravelhos vierem atrás de você, pule sobre os blocos no meio da sala e acione os dois botões para abrir um alçapão. Pegue a Winding Key, acione o botão ao lado e volte à entrada. Vá pela escadaria no centro para encontrar a pirâmide negra. Na sala há três buracos, entre nos três e corra sobre o líquido inflamável para coletar outros Black e Broken Beetles. Encaixe todos os Black Beetle na pirâmide. Volte e siga pela escadaria da esquerda.

Cleopatra's Palace

28. Mergulhe na piscina e entre pela passagem. Examine o buraco da parede e entre no palácio. Use o Crowbar para abrir as duas portas. Escorregue pela rampa e suba na plataforma à frente antes que o fluído se inflame. Pule pelas plataformas à direita para chegar ao Black Beetle, pegue-o e volte. Dê um longo pulo para se pendurar na saída. Chegando na pirâmide negra, novamente encaixe a última peça para abri-la. Pegue o item Mechanical Scarab e combine-o com a Winding Key. Volte ao palácio de Cleópatra e pare no início do corredor repleto de furos e use seu besouro mecânico para desativar esta e as próximas armadilhas. Explore os corredores para encontrar um segredo **(#54)**. Volte ao início da área das armadilhas e pegue o item Right Gauntlet. Vá ao portão e pendure-se na alavanca. Suba no bloco ao lado e pule para pendurar-se na parede, então, contorne a área até chegar na passagem que esconde o item Right Greave.

29. Volte pelo mesmo caminho e entre pela porta que você abriu. Pegue o item Pharos Knot e use-o no encaixe ao lado da porta perto do último segredo. Pegue o medicamento e assista a animação. Surge um clone de Lara: proteja-o dos inimigos para salvar sua própria energia. Suba na coluna que surgiu ao lado pendure-se na trilha. Desça adiante e suba sobre a trilha. Escale até encontrar duas alavancas: pendure-se nelas para abrir as portas. Pegue os itens Ornate Handle e Hathor Effigy nos buracos e combine-os para formar o Portal Guardian, use-o na base ao lado da porta para abri-la. Fuja dos guardiões pegue os itens Left Greave e Breast Plate nas salas laterais. Fuja pelo buraco perto do trono e vá para a fase seguinte.

City of the Dead

30. Acabe com o guarda e pegue o Revolver. Pilotando a moto, use uma rocha como rampa para saltar na área

com placas e destruir o chão para encontrar uma nova rota. Desça pela escada e observe que há um espaço na parede perto dos inimigos: pendure-se na parte mais baixa e vá até a bifurcação ao lado. Vire-se e atire no globo para libertar um espírito de gelo. Desça e mergulhe na piscina para atraí-lo e congelar a água. Dê a volta e passe por cima da piscina para chegar a uma alavanca. Siga pela porta que abriu e use o Crowbar na parte escura da parede para encontrar um segredo **(#55)**. Saia agachado e fique pendurado, suba na passagem ao lado e pule para pendurar-se na alavanca do portão. Pegue sua moto e arrebente a parede para voltar. No local com duas metralhadoras posicionadas no telhado, vire à direita e estacione de frente ao portão. Vire-se e corra em direção à porta do prédio em frente. Entre rapidamente, arraste o corpo sobre a grade e volte ao caminho anterior.

31. Vá com sua moto aos fundos do edifício, passe agachado pelo buraco e acione a alavanca. Suba e entre pelo buraco para encontrar a alavanca e abrir a porta na cobertura do edifício. Saia, pegue sua moto, passe pelo portão que você abriu no início da fase e desça no buraco. Suba pela escadaria até o topo, vire-se e ganhe impulso para saltar sobre a rampa e cair na passagem adiante. Acione a alavanca no canto e volte à escadaria. Suba na coluna para chegar à cobertura do prédio. Use seu binóculo para ver a localização das metralhadoras e do barril de combustível. Use a opção Separate para tirar a mira da Crossbow e acoplá-la ao Revolver, então, destrua o barril de combustível para explodir o helicóptero. Pule e acione a alavanca para abrir o portão de saída. Siga pelo lado oposto e tente saltar o grande buraco (você pode tentar depois, quando tiver instalado o turbo na moto) para encontrar quatro pilares: pendure-se no primeiro e faça uma seqüência de pulos para se pendurar na parede e descobrir um segredo **(#56)**. Volte e fuja.

Chamber of Tulum

32. Desça a rampa e estacione de frente à entrada da passagem. Siga a pé e saia do outro lado. Olhe para cima, entre pela passagem e siga agachado para encontrar um segredo **(#57)**. Na passagem anterior, suba na coluna ao lado da saída, pule na parede em frente e pendure-se à esquerda. Pendure-se na coluna e contorne-a. Suba para encontrar uma outra alavanca. Suba sobre o espaço à direita da corda no centro do pátio e pendure-se. Balance em direção à entrada (esquerda) e salte para chegar a um segredo **(#58)**. Salte na plataforma para voltar ao chão, à esquerda do local do último segredo. Ao se deparar com o Minotauro, volte e suba até a alavanca para prendê-lo. Pendure-se na corda e siga pela direita. Escorregue pelo buraco e vá de moto até o local onde prendeu o Minotauro. Acione a alavanca e abra a porta.

Citadel Gate

33. Corra quando o dragão surgir, vire na primeira rua à direita e desça onde há dois caixões. Acione as três alavancas, desça pelo buraco e acione mais uma alavanca. Volte, suba na plataforma ao lado do caixão e acione a alavanca quatro. Desça e entre por outro buraco para ativar a alavanca para abrir uma porta. Pendure-se na corda, vire-se e salte no local junto à sineta. Pendure-se no buraco abaixo e entre para encontrar um segredo **(#59)**. Volte à corda e pule na plataforma. Vire-se, pule no telhado e na terceira cobertura, pule para se pendurar na parede. Caia sobre a plataforma e pule no telhado mais baixo para chegar a passagem. No final do corredor, pule para cair à direita e pegue o item Nitrous Oxide Cannister atrás do jipe. Pule na direção do táxi para cair sobre uma área plana e volte ao início da fase. Volte a fase anterior e vá pela passagem que resta.

Trenches

34. Vá pela rua à direita até encontrar uma metralhadora blindada. Esconda-se atrás das caixas e rasteje até o buraco, use a mira da sua arma para destruir o tanque de combustível perto da metralhadora. Suba na coluna e pule no buraco do telhado. Entre agachado pelo buraco no corredor e passe com cautela pelos vapores. Atire no tanque para destruir outra metralhadora. Volte pelo corredor e entre no próximo buraco para encontrar o item Weapon Code Key. Volte e pendure-se na parede, contorne-a para encontrar um jipe e use o Crowbar em seu motor para arrancar o item Valve Pipe – combine com Nitrous Oxide para formar o Nitrous Oxide Feeder. Use-o em sua moto para turbiná-la: aperte o botão de corrida para ganhar velocidade.

35. Volte ao início da fase e observe que há um caminho bloqueado ao lado de uma palmeira, destrua com seu Revolver e suba pela rua do meio para entrar na bifurcação à direita. Pendure-se no alçapão para abri-lo e suba pela parede adiante. Suba no corredor iluminado por uma luz vermelha e suba pela parede ao lado. Equipe sua arma que estiver com a mira telescópica e mire através do buraco para encontrar uma caixa de força: destrua-a. Desça, pegue sua moto e suba a rua turbinado.

Street Bazar

36. Colete o item Car Jack Body atrás do carro e o Handle na mesa e combine-os. Pegue o Mine Detonador Body com o ferido e acione o botão para chegar na escada. Pendure-se no teto, desça à direita, passe pelo buraco e use o Car Jack Body sobre o muro para arrebentar a grade no teto. Suba até a plataforma, onde estão caindo raios, empurre a máquina para fazer com que um raio caia na ponte e abra um caminho. Pendure-se na parede, siga pela esquerda e desça no telhado, pule nas áreas escorregadias e encontre o segredo **(#60)**.

37. Volte e entre no buraco do depósito. Desça pela rampa e pegue o item Mine Position Data, combine-o com o Mine Detonatpr Body. Volte e atraia a criatura até as caixas no canto para que ela abra um caminho para você. Suba para voltar à fase anterior. Volte ao local onde deixou sua moto, suba pela escada que leva ao Street Bazar e vá pela porta da esquerda. Na área cercada, use o Mine Detector para explodir a região minada. Ative o botão, pegue sua moto, suba pela rampa acelerando com turbo para arrebentar a cerca.

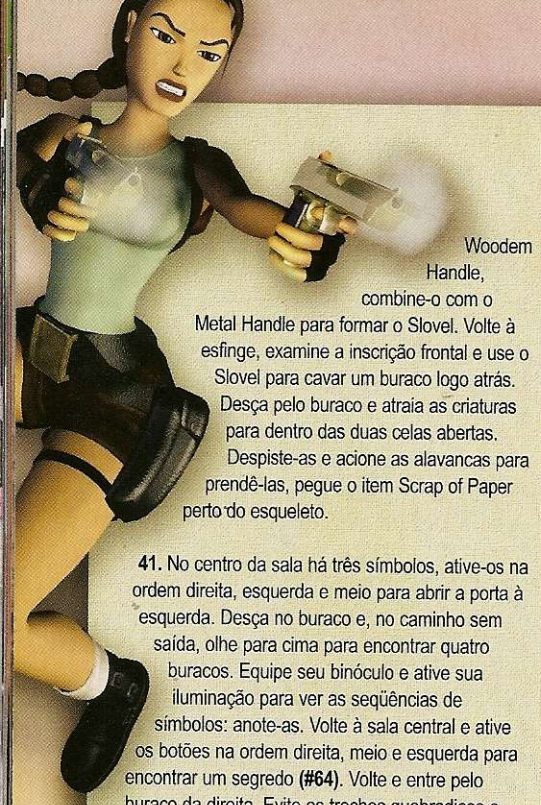
Cidadel City

38. Vá pela esquerda, acione a alavanca e volte pelo portão do início. No templo, pule para esquerda e vá à escada. Pendure-se no teto e solte-se para pendurar no buraco e encontrar um segredo **(#61)**. Mergulhe e volte à entrada. Siga pela esquerda e pendure-se para encontrar uma trilha na parede abaixo. Solte-se e pendure-se pelos trilhos até chegar a um novo caminho. Escorregue de costas para pendurar-se. Suba, pule para trás, para frente e pendure-se na parede. Suba na passagem ao lado, pule na escadaria, acione a alavanca e desça no buraco. Vá pelo corredor para chegar a uma sala com quatro peças: cada uma delas contém uma letra que representa uma direção que equivale aos pontos cardeais de sua bússola. Use essa orientação para encaixá-las corretamente.

39. Siga pela porta ao sul (South no radar) e mergulhe no túnel aquático para encontrar uma alavanca no final: acione e volte. Escolha a porta leste (East), volte e vá pela porta oeste (West), acione outra alavanca. Siga pela porta norte (North), mergulhe e suba no túnel seco para encontrar outra alavanca. Volte, puxe a corrente outrora submersa e siga pela porta. Fuja dos cavaleiros. Suba na madeira e fique de costas para as tábuas que fecham o caminho. Quando um dos cavaleiros atacar, pule para que ele destrua o obstáculo. Pendure-se no buraco, solte-se para agarrar no buraco abaixo, encontre um segredo **(#62)**.

Sphinx Complex

40. Pegue o item Silver Key com um dos guardas e abra o portão. Suba nas paredes e acione as duas alavancas. Desça na plataforma no buraco à direita e pendure-se na área em frente. Passe pela porta, empurre a estante e destrua a grade para chegar ao item Metal Blade. Puxe as duas estantes para o canto esquerdo e colete a Shotgun para descobrir um segredo **(#63)**. Volte e siga pulando pelas áreas planas do buraco da esquerda para chegar na esfinge. Prossiga pulando e pegue o item



Woodem Handle, combine-o com o Metal Handle para formar o Slovel. Volte à esfinge, examine a inscrição frontal e use o Slovel para cavar um buraco logo atrás. Desça pelo buraco e atraia as criaturas para dentro das duas celas abertas. Despiste-as e acione as alavancas para prendê-las, pegue o item Scrap of Paper perto do esqueleto.

41. No centro da sala há três símbolos, ative-os na ordem direita, esquerda e meio para abrir a porta à esquerda. Desça no buraco e, no caminho sem saída, olhe para cima para encontrar quatro buracos. Equipe seu binóculo e ative sua iluminação para ver as seqüências de símbolos: anote-as. Volte à sala central e ative os botões na ordem direita, meio e esquerda para encontrar um segredo **(#64)**. Volte e entre pelo buraco da direita. Evite os trechos quebradiços e acione a alavanca para abrir um portão. Repita o processo no buraco da esquerda para chegar ao item Stone of Maat. Na sala central, use a ordem meio, esquerda e direita para abrir outro caminho. Acabe com os crocodilos e enfie a mão na boca de todas as estátuas para abrir o alçapão que leva ao Stone of Kepri. Ative a alavanca entre as estátua.

42. De volta a sala central, use a seqüência esquerda, meio e direita. Enfie a mão no terceiro buraco da parede da frente e pegue o item Stone of Re. Enfie a mão no primeiro buraco do lado esquerdo para abrir a saída. Pela última vez na sala central, ative os botões na ordem meio, direita e esquerda. Procure os símbolos no túnel aquático e acione as alavancas. Abra as salas até encontrar o símbolo perto de um alçapão aberto, acione a alavanca e procure o próximo alçapão. Chegando na última sala, pegue o item Stone of Atum e abra a saída. Use os quatro itens na sala central e colete os itens Holy Scripture nos cantos. Seja rápido nesta tarefa.

Pyramid of Menkaure

43. Suba pelas plataformas e pendure-se no alçapão. Acabe com os escorpiões e pule na plataforma plana na frente da pirâmide. Siga pela direita, pule e pendure-se na rocha para escorregar e pular na rocha em frente. Entre no forte e seja muito rápido para salvar o guarda do escorpião, só assim você receberá o item Armory Key, indispensável para encontrar um segredo no futuro. Pegue também a Guard´s Key. Para voltar, pendure-se na parede do lado direito do buraco e vá até a base da pirâmide. Escale saltando nas áreas planas até o portão. Antes de entrar, escale até o topo das colunas perto do portão e colete um segredo **(#65)**.

44. Abra o portão e fuja dos pêndulos. Na escadaria, olhe para cima e atire na estrela para abrir um alçapão. Entre nele, pule nas cordas e siga pela direita para encontrar uma alavanca. Volte pelas cordas da esquerda e acabe com o guardião para pegar o item Western Shaft Key. Volte à sala na qual você destruiu a estrela e escorregue pela passagem. Agache-se para fugir da lâmina no corredor, salte e pendure-se no alçapão. Procure pelo botão camuflado, acione-o e escale a pirâmide. Desça pela abertura no topo e pule por cima dos buracos. Pendure-se nas trilhas no teto e salte sem roçar nos pêndulos. Puxe a corrente para abrir um portão. Volte ao pêndulo anterior e siga pendurado no teto. Escorregue pela rampa e pule sobre o buraco segurando > para conseguir aterrissar em uma área plana. Desça na área sem espetos para coletar um segredo **(#66)**. Prossiga pelo buraco.

Mastabas

45. Destrua o bloqueio e entre na construção em frente. Examine o alçapão quase imperceptível no centro da sala para encontrar um segredo **(#67)**. Pegue o item Jerrycan ao lado do caminhão e entre na construção ao lado para descer por um alçapão. Vá pela esquerda até a sala iluminada por tochas e use a mira telescópica de sua arma para destruir as jóias dentro das estátuas e abrir caminho para o item Small Waterskin. Continue pelo túnel, suba pelo alçapão e destrua o bloqueio. Siga pela direita, destrua outras jóias nas estátuas e colete o item Bag of Sand. De frente para o buraco, pule na área plana à direita e, em seguida, à direita novamente. Entre pelo alçapão, pegue a tocha e destrua mais jóias. Prossiga e use o Small Waterskin na poça d'água e depois derrame no altar com o símbolo da água. Use o Jerrycan no altar do sol e queime o líquido com sua tocha. Para finalizar, use o Bag of Sand no altar com o desenho de um triângulo. Pegue o item Northern Shaft Key e siga pela passagem que resta. Pule para esquerda, depois para frente e prossiga destruindo jóias nas estátuas para finalizar mais uma fase.

The Great Pyramid

46. Pule sobre o buraco e caia na área plana à esquerda. Procure por um alçapão quase invisível no meio da sala para encontrar um segredo **(#68)**. Chegando na grande pirâmide, pule na plataforma e escale pela direita, caindo sempre nas áreas planas. Quando chegar ao limite, pule para esquerda e desvie das pedras para pular nas plataformas do abismo. Escale até encontrar uma trilha à esquerda da pirâmide e pule para descer escorregando em segurança até a trilha de saída.

Khufu's Queens Pyramid's

47. Desça pela rampa até o depósito. Se você salvou o guarda na fase Pyramid of Menkaure e pegou a Armory Key, poderá acessar um segredo **(#69)** neste local. Suba de volta e pule na passagem entre as duas pirâmides. Vire-se e pule nas plataformas. Escale, destrua os monstros e entre na passagem. Empurre a pedra até o canto para abrir uma passagem secreta. Desça até o labirinto e encontre o guardião, destrua-o para coletar o item Shaft Key. Para sair, passe reto pela encruzilhada, vire à direita, esquerda, esquerda e direita. Prossiga pelas plataformas no abismo e escale a pirâmide para abrir o portão. Desça pela rampa e vire à direita. Corra entre as paredes que se movem, pegue a tocha e acenda todas as tochas do local. Acione a alavanca e volte para subir pela rampa e entrar na passagem. Encaixe as quatro Shaft Key na parede, acione a alavanca e volte. Corra entre as paredes que se movem e acione outra alavanca rapidamente.

48. Volte à rampa na entrada da pirâmide e desça. Pule pelas plataformas e mantenha o botão de ação pressionado para não bater a cabeça no teto. Na penúltima plataforma, olhe para o buraco atrás de você e jogue um Flare para iluminar uma plataforma oculta. Pule nela para encontrar o último segredo do game **(#70)**. Prossiga e desça pelo buraco com o raio de luz. Pegue o item Large Waterskin e vá até a balança. No primeiro enigma, encha o Large Waterskin na fonte e combine-o com o Small Waterskin vazio para deixar o Large Waterskin com dois litros d'água, então coloque-o no vaso da balança. Desça pelo alçapão, pendure-se na madeira e, quando os espetos se retraírem, desça.

49. Na segunda etapa do enigma, encha o Large Waterskin e combine-o com Small Waterskin. Esvazie o Small Waterskin e combine-o novamente com o Large Waterskin. Encha o Large Waterskin e combine-o com o Small Waterskin para que o Large fique com quatro litros, então, use-o no vaso da balança. Desça pendurado pelo buraco para chegar a uma plataforma e assistir a uma animação. Corra para esquerda e mergulhe. Use os itens Holy Scriptures nos altares da ilha e caminhe em direção ao deus despertado. Não tente entrar em combate, mergulhe e procure pelo item Amulet of Horus. Suba pela rampa no rochedo, acione a alavanca e vá para a próxima porta acionar outra alavanca. Continue fugindo e pendure-se na plataforma ao lado da porta, então, escale e entre pelo buraco na parede. Continue a escalada e pule para pendurar-se na parede que o levará ao buraco de onde você veio. Suba e saia pela porta logo atrás. Seja rápido e pule sobre os buracos para chegar na saída da pirâmide. Agora é só assistir ao tão esperado final do game.

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia.

Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

LOJA

CONHEÇA NOSSO SITE

Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 3236 6059

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 3236-6059

por Julio Wecchi

Controle Arcade

Uma opção barata e resistente para transformar seus games clássicos em verdadeiros fliperamas

Se você é daqueles que têm PlayStation, mas freqüenta fliperamas para curtir os games no bom e tradicional controle arcade, prepare-se. A **Dicas & Truques** encontrou um controle nacional, mais barato que os similares importados e compatível com os dois consoles da Sony. Apesar de ter acabamento artesanal, o Controle Arcade tem botões com as mesmas proporções que a maioria dos fliperamas, inclusive o comando da alavanca direcional. É uma boa opção para prolongar a diversão dos seus jogos inspirados nos do arcade.

Fliperama em casa

Para instalar o acessório, basta plugá-lo na entrada 1 ou 2 do console, exatamente como um joystick comum. Não tem segredo, o funcionamento é imediato. Para testá-lo, escolhemos somente algumas versões de jogos adaptadas dos arcades: *Tekken 5* (PS2), *Street Fighter 3: Third Impact* (PS2), *Metal Slug 5* (PS2), *Street Fighter Collection 2* (PS1) e *Metal Slug 3* (PS1). O Controle Arcade funcionou muito bem em todos os títulos, inclusive nos jogos de luta do PS2, que exigem apertos rápidos e muita precisão na alavanca direcional.

O interessante é que alguns movimentos direcionais, como os de meia-lua e trás-frente, por exemplo, são muito mais fáceis de fazer que no Dual Shock. Além de não machucar os dedos, os golpes saem tranqüilamente, sem o clássico "esfrega-esfrega até disparar", que acaba atrapalhando a sua vida principalmente nos contra-ataques e situações decisivas.

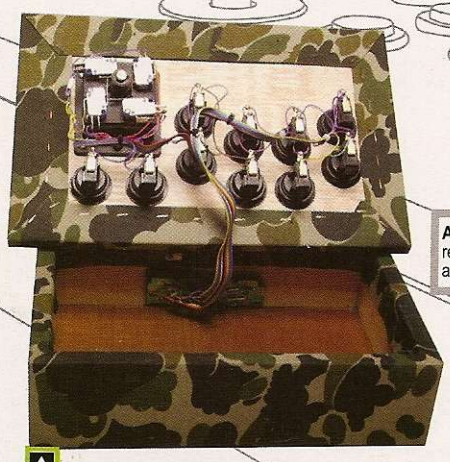
Infelizmente, o Controle Arcade não conta com uma opção de turbo para os oito botões principais. Isso seria uma mão na roda nos jogos de tiro, como os dois Metal Slug que testamos. Afinal, ficar apertando infinitas vezes o botão de tiro acaba cansando mais que pequenos apertos no joystick.

Outro problema: os controles não seguem o layout da Capcom, SNK, Namco ou de outros fabricantes. A posição dos botões traz os comandos L1 e L2 próximos ao direcional. O problema é que as adaptações dos arcades não usam muito esses dois botões. Por isso, você sempre terá que configurar os comandos manualmente em cada game e depois salvar as configurações no Memory Card. É um trabalho que poderia ser poupado.

O Controle Arcade custa R$ 140,00 e é fabricado sob encomenda da Eletromíl, na cidade de São Paulo, que vende o produto

CARACTERÍSTICAS GERAIS
- 10 botões grandes
- Alavanca direcional de quatro posições
- Revestimento de tecido sintético
- Borracha inferior de proteção
- Faixa de borracha lateral
- Base feita de compensado (madeira)
- 1,5 metro de fio
- Dimensões: 10 x 36 x 24 cm
- Peso: 1,9 kg
- Funciona no PS1 e PS2
- Não conta com sistema de vibração
- Não tem botões de dupla sensibilidade
- Fabricado no Brasil
- Não é licenciado pela Sony

CONTEÚDO DA EMBALAGEM
- Um controle arcade PS1/PS2



Botões START e SELECT: usados para entrar, sair, resetar ou acessar opções

Botões ✖, ●, ■, ▲: seguem o mesmo layout do Dual Shock da Sony

Alavanca direcional: resistente e sensível aos seus comandos

Botões L2, L1, R2 e R1: os L (à esquerda) estão mal posicionados e ficariam melhor junto aos R (à direita)

A caixa é de madeira e revestida por material sintético. Os botões grandes e os circuitos são de boa qualidade

Distribuição: Eletromíl **Site:** www.eletromilgames.com.br **Onde encontrar:** Eletromíl (0xx11) 3362-2306 **Preço médio:** R$ 140,00 **Ponto forte:** alavanca direcional e botões resistentes **Ponto fraco:** layout dos botões e fio muito curto

NOTA **7,5**

Netunia
.com.br

PLAYSTATION 2
apenas
R$ 930,00
a vista ou em 3x

GAME CUBE
apenas
R$ 650,00
a vista ou em 3x

XBOX
apenas
R$ 950,00
a vista ou em 3x

GAME BOY
apenas
R$ 417,00
a vista ou em 3x

PS ONE
apenas
R$ 390,00
a vista ou em 3x

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

AMERICAN EXPRESS
VISA

TUDO EM 3X SEM JUROS

MEGAMAN 5 TEAM PROTOMAN

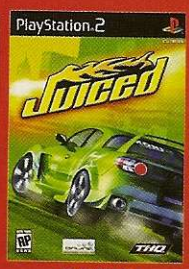
MEGAMAN 5 TEAM COLONEL

BATMAN BEGINS

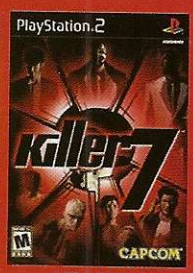
BATMAN BEGINS

DELTA FORCA BLACK HAWK DOWN

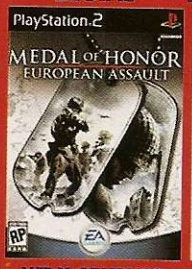
FANTASTIC



JUICED

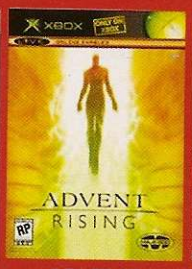


KILLER7



MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

SAMURAI WESTERN



ADVENT RISING

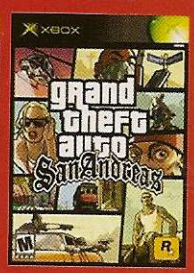
BATMAN BEGINS

FIGHTING EVOLUTION

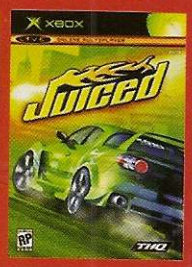
CONKER

DELTA FORCA BLACK HAWK DOWN

FANTASTIC 4

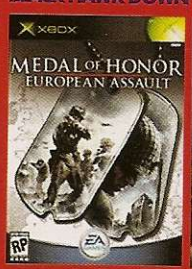


GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS



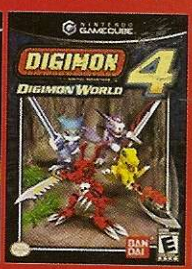
JUICED

KOF MAXIMUM IMPACT



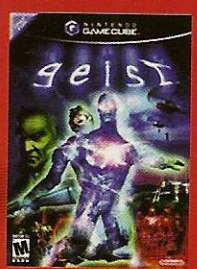
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

BATMAN BEGINS

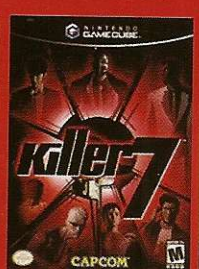


DIGIMON 4

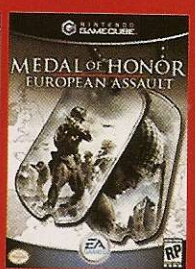
FANTASTIC 4



GEIST

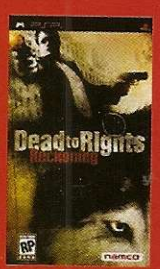


KILLER 7



MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

CODED ARMS PSP



DEAD TO RIGHTS RECKONING

BOMBERMAN DS

GOLDEN EYE

KIRBY CANVAS CURSE

MADAGASCAR

METEOS

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO PROMOÇÕES VÁLIDA ATÉ O FINAL DO ESTOQUE
PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO SUJEITO A APROVAÇÃO DE CRÉDITO

WWW.NETUNIA.COM.BR

(11) 3825-7600

Acessórios

por Leandro Rodrigues

Confira os acessórios que chamaram a atenção na E3 2005. Tem equipamento para PStwo, PS2 e PSP

Monitor 8.0 polegadas LCD
A Joytech criou uma telinha de cristal líquido para o PStwo, ou melhor, uma "telona" de 8 polegadas. É a maior que já publicamos. Ela se encaixa atrás do console, tem dois alto-falantes estéreo de alta qualidade e conta com comandos básicos de volume, brilho e outros ajustes. Além disso, a telinha vem com um adaptador de 12 volts que funciona dentro do carro. É um acessório ideal para quem gosta de levar o videogame para qualquer lugar.

CARACTERÍSTICAS
- Tela de cristal líquido de oito polegadas
- Som Stereo Surrond
- Ultracompacta / Compatível só com o PStwo
- Acompanha adaptador para carro.

Acessório opcional
Em breve, a Joytech vai lançar um TV Tuner que se encaixa na tela e capta recepção de televisão

Durante as viagens...
O produto vem com um adaptador para ligar o console e a telinha no carro

CARACTERÍSTICAS GERAIS
Fabricante: Joytech
Preço médio: US$ 185
Site: www.amazon.co.uk

Playgear Street

Uma maneira simples e eficaz de transportar e proteger o seu o PSP. Você pode guardar o portátil, três jogos, quatro cartões de memória e o fone de ouvido. Este último se estende para fora da bolsa. Com uma fivela ajustável, é possível transportar o case junto ao corpo, na região do peito, deixando suas mãos livres enquanto escuta música pelo fone de ouvido.

CARACTERÍSTICAS
- Material super-resistente
- Acomodações perfeitas
- Alça ajustável

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Logitech
Preço Médio: US$ 29,99
www.ebgames.com

Playgear Amp

Amplificar o potencial de som do PSP. Essa foi a idéia da Logitech ao criar essa base com alto-falantes para o pequeno notável da Sony. O acessório tem ótimo acabamento e perfeito encaixe para o portátil. Ideal para quem quer curtir uma seleção de músicas MP3 ou assistir a um bom filme (em UMD). O Playgear Amp ainda acompanha uma fonte de alimentação para você economizar pilhas.

CARACTERÍSTICAS
- Quatro alto-falantes
- Funciona com quatro pilhas AAA ou adaptador AC (incluso no pacote)

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Logitech
Preço médio: US$ 59,99
www.ebgames.com

Neo S 2.4 Ghz Wirelesss

A Joytech lançou um controle interessante. Além de contar com todas as funções do Dual Shock 2 (vibração e dupla sensibilidade), ele não tem fio e possui programação, que permite criar combinações pré-ajustadas com até 24 seqüências diferentes. É um prato cheio principalmente para quem tem dificuldade de fazer aqueles combos e movimentos insanos dos games de luta.

CARACTERÍSTICAS
- Wireless (sem fio)
- Programação para até 24 seqüências de botões

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Joytech
Preço médio: US$ 37
shop.amazon.co.uk

APARELHOS E ACESSÓRIOS
NOVOS E SEMINOVOS

ROCK LASER GAMES

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ATACADO E VAREJO

SEDEX PARA TODO BRASIL

- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Conserto • Destravamento • Transcodificação

(11) 6631.9979 (11) 6954.4332

Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

por Julio Wecchi

Atire a primeira pedra quem nunca usou dica! Deixe o orgulho de lado e veja como é possível se divertir usando estas dicas insanas

D

PS2

DEAD TO RIGHTS 2

– Prêmios especiais
Dificuldade Hard e Pistola 50. Desert Eagle: detone o game na dificuldade Normal
Pistolas Cabal e galeria completa: complete o jogo na dificuldade Easy (fácil)
Modo Expert e molotov: detone o game na dificuldade Hard (difícil)
Adrenalina extra: vença o Instant Action na dificuldade Normal
Lança-mísseis: detone o game na dificuldade Expert

PS2

DRIVER 3

– Códigos especiais
Pressione os botões abaixo na tela do menu principal. Um som especial confirma o truque.
Todas as armas: R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2
Imunidade: ●, ●, L1, L2, R1, R2, ■
Invencibilidade (não funciona no modo Story): ■, ■, L1, R1, L2, R2, R2
Munição ilimitada: R1, R2, R1, R2, ■, ●, ■
Todas as missões liberadas: L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●
Todos os veículos: L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●

L

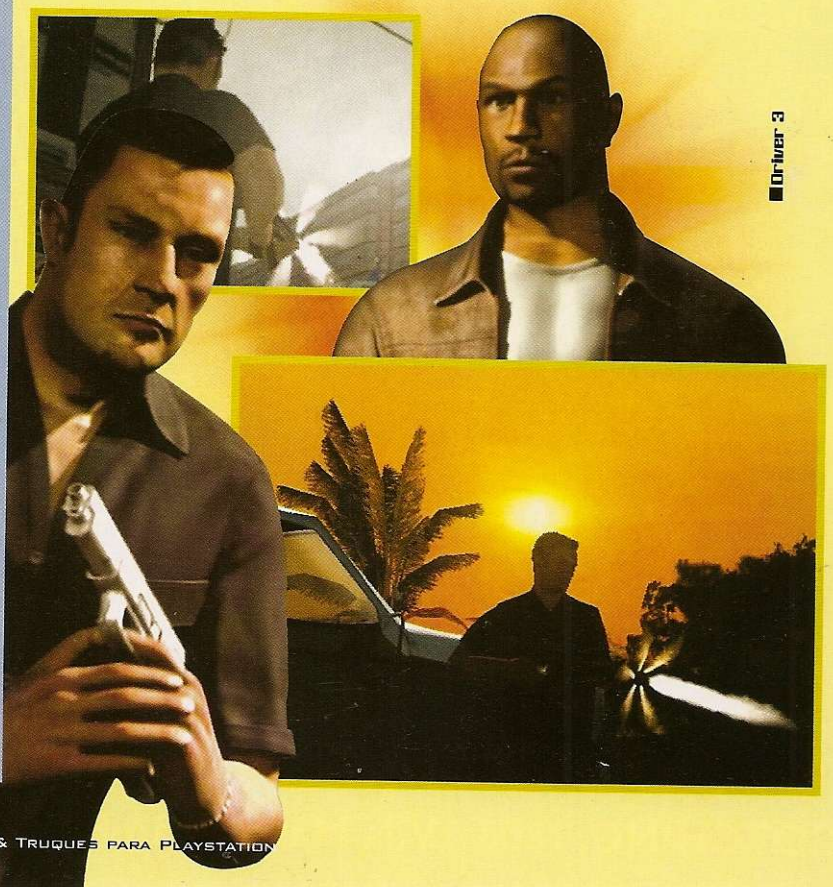
PS2

LEGO STAR WARS

CÓDIGOS JEDI
Vá para o Dexter's Diner, entre em Codes e depois digite um dos passwords abaixo para liberar os personagens e as trapaças inéditas:
– Personagens extras
Battle Droid (básico): 987UYR
Battle Droid (comandante): EN11K5
Battle Droid (segurança): KF999A
Bobba Fett: LA811Y / **Brushes:** SHRUB1
Clone: F8B4L6 / **Clone (piloto):** BHU72T
Clone (mergulhador): N3T6P8
Clone (Episódio 3): ER33JN
Count Dooku: 14PGMN
Clone (infantaria): RS6E25
Darth Maul (Free Play): H35TUX
Darth Sidious: A32CAM / **Droideka:** DH382U
General Grievous: SF321Y
Geonosian: 19D7NB / **Gonk Droid:** U63B2A
Grievous' Bodyguard: ZTY392
Jango Fett: PL47NH / **Ki-Adi Hundi:** DP55MV
Kit Fisto: CBR954 / **Luminara:** A725X4
Mace Windu (Episódio 3): MS952L
Minikit detector: LD116B / **Padme:** 92UJ7D
PK Droid: R840JU / **Princesa Léia:** BEQ82H
Unidade da tropa rebelde: L54YUK
Guarda real: PP43JX / **Shaak Ti:** EUW862
Super Battle Droid: XZNR21

– Outros truques
Armas gigantes: IG72X4 /
Invencibilidade: 4PR28U
Sabre roxo: YD77GC / **Armas clássicas:** L449HD
Modo Silhueta: MS999Q / **Localizador de kits:** LD116B
Caneca como arma: PUCEAT
Vassoura como arma: SHRUB1
Armas engraçadas: NR37W1
Todo mundo com bigode: RP924W

Lego Star Wars



Driver 3

PSP

LUMINES

– Temas especiais
Saiba como liberar skins extras, temas secretos do jogo que trazem papéis de parede, músicas e blocos especiais.
45 Degrees: detone todos os quebra-cabeças do modo Puzzle
Morning Beats: acumule 20 horas de jogo
Prime factor: complete todos os quebra-cabeças do modo Puzzle
Rodent: acumule 10 horas de jogo
Tin Toy: detone o modo VS. CPU
Water, Flower & Lights: acumule 999.999 no modo Challenge
Urbanization: detone o Level 4 no modo Challenge
Round About: detone o Level 8 no modo Challenge
Slipping: detone o Level 12 no modo Challenge
Shake Ya Body: detone o Level 16 no modo Challenge
Square Dance: detone o Level 20 no modo Challenge
Talk 2 You: detone o Level 24 no modo Challenge
Just: detone o Level 28 no modo Challenge
I hear the music in my Soul: detone o Level 32 no modo Challenge
Dark side beside the river: detone o Level 36 no modo Challenge
Aback: detone o Level 40 no modo Challenge
Working In The Hole: detone o Level 44 no modo Challenge
Sister Walk: detone o Level 48 no modo Challenge
Da-Di-Do: detone o Level 52 no modo Challenge
Strangers: detone o Level 56 no modo Challenge
Holiday In Summer: detone o Level 60 no modo Challenge
Take A Dog Out A Walk: detone o Level 65 no modo Challenge
Big Elpaso: detone o Level 70 no modo Challenge
My Generation: detone o Level 75 no modo Challenge
Meguro: detone o Level 80 no modo Challenge
Spirits: detone o Level 85 no modo Challenge
Get up and go: detone o Level 90 no modo Challenge
Fly Into The Sky: detone o Level 95 no modo Challenge
Lights: detone o Level 100 no modo Challenge
Japanese Form: detone o Level 1 no modo VS. CPU
Auto Mobile Industry: detone o Level 2 no modo VS. CPU
Please return my CD: detone o Level 3 no modo VS. CPU
The bird singing in the night: detone o Level 4 no modo VS. CPU
Mekong: detone o Level 5 no modo VS. CPU

Whoop-De-Do: detone o Level 6 no modo VS. CPU
The Spy Loves Me: detone o Level 7 no modo VS. CPU
Brash: detone o Level 8 no modo VS. CPU
Chinese restaurant: detone o Level 9 no modo VS. CPU
Moon beam: detone o Level 10 no modo VS. CPU

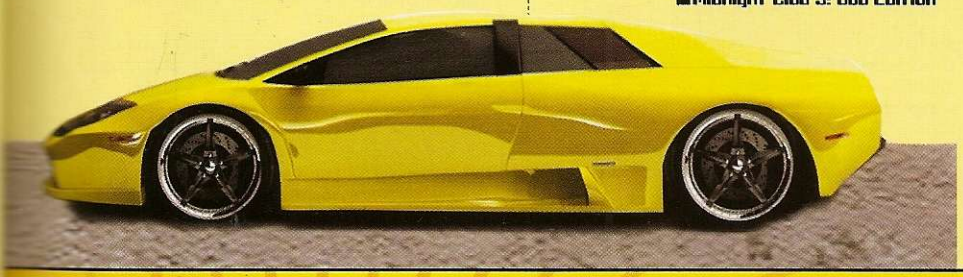
M

PS2

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

- Veículos extras
1949 Chevy Fleetline: detone o Bad Boyz de Detroit
68 Corvette Stingray: detone todas as corridas do American Royalty
Atlanta Police Cruiser: detone todos os torneios de Atlanta
Cadillac Escalade Ext Dub Edition e dez mil em dinheiro: vença o Hotlanta Tournament de Atlanta
Cadillac Sixteen e bike de polícia: consiga 100% do game
Chrysler 300c Dub Edition: detone o Balboa Park de San Diego
El Diablo Rigid: detone Vanessa três vezes no modo Career
Four-Twelve: complete as 12 corridas do Exotic
Hotmatch Cuevito Motorcycle: Vença Phil nas quatro corridas do Career
Kawasaki Ninja ZX 12R: vença todos as 14 corridas do Sports Bike
Lambougini Mercialago: complete o U.S. Champs Series, depois de detonar a cidade de Detroit
Mercedes Cl 55 AMG: vença todas as corridas do Luxur
Nissan Skyline: detone todas as 13 corridas do Tuner
San Diego Police Cruiser: detone todos eventos de San Diego
Skully: vença todas as corridas do Chopper of America Bike Club
- Outros truques
Roupa de Vito (bike): vença Vito em San Diego
Roupa de Phil (bike): detone Phil em San Diego
Adesivo de bandeira: encontre as 12 letras "R" do game
Roupa de Naomi (bike): detone Naomi em Atlanta
Placas personalizadas: encontre as 24 letras "R" do game
Personagem extra: encontre as 36 letras "R" do jogo

■ Midnight Club 3: Dub Edition



N

PS2

NARC

- Truques dos manos
Pressione os comandos abaixo durante o jogo e confira os resultados:
Todas as drogas: L1, R1, L3 (várias vezes)
Todas as armas: L1, R1, R3 (várias vezes)
Munição ilimitada na arma selecionada: L1 + R1 + ↓
Invencibilidade: R1, L1, ✖ (várias vezes)
Refinaria: L1 + R1 + ● + ✖

P

PS1

PANDEMONIUM

– Códigos secretos
Seleção de fases: BORNFREE
Todos os níveis do game: ALMABHOL
Invencibilidade: HARDBODY
31 vidas extras: VITAMINS
Muita energia: CORONARY
Inimigos imortais (modo insano): EVILDEAD
Gire a tela (segure L1 + L2 e use os direcionais): TWISTEYE
Mapa: INANDOUT
Modifique o corpo do protagonista (segure L2 e aperte L2 + ✖ para reiniciar): THETHING
Troque o jogador (Use ▲): BODYSWAP
Munição ilimitada para as armas especiais: OTTOFIRE

A maior rede de GAMES do Brasil

UZ Games

1984 - 2004 20º ANIVERSÁRIO

Onde você encontra novidades para seu console, troca seu game usado por um novo* e muito mais, num só lugar!

VENHA NOS CONHECER!

Shopping Center Norte - Fone: 6251-0976
Shopping Eldorado - Fone: 3814-4888
Shopping Ibirapuera - Fone: 5042-2200
Shopping Aricanduva - Fone: 6721-1999
Shopping Metrô Tatuapé - Fone: 6191-5155
Shopping West Plaza - Fone: 3673-5998
Morumbi Shopping - Fone: 5181-3008
www.uzgames.com.br

*as condições de troca dos produtos usados depende de uma avaliação feita diretamente na loja.
Aceitamos TODOS os vídeo games, jogos e acessórios, desde que os mesmoe sejam originais.

Tela de Pinball quando terminar a fase: TOMMYBOY
Modo Speed Greed quando terminar a fase: CASHDASH
Jogo Pinball (bônus): KNCACKDE

PS1

PARASITE EVE

60 balas: na primeira fase, depois de derrotar Eve no Opera Stage, vá para a parte de atrás do palco para ver um buraco. Se você ouvir com atenção perto do buraco, escutará sirenes. Vá para fora da Operahouse e peça munição para o guarda à direita.
Infinitas balas: no NYPD, desça e entre na porta da esquerda. Você encontrará balas em uma caixa. Volte para o mapa de New York. Depois disso, você poderá voltar para aquela sala quantas vezes quiser para pegar mais balas.
Remédio infinito: vá a Day 3: Selection, local que apareceu depois da batalha em NYPD #17th District onde Torres morre e Wayne assume. Sempre que quiser, visite a sala de armas e verifique a prateleira no topo à direita. Sempre haverá algum tipo de remédio ali.
Mais Trading Cards: quando estiver no hospital, logo antes de ir para o décimo terceiro andar, encontre a sala na qual há uma enfermeira procurando por mais feridos. Vá até o armário caído e procure Trading Cards atrás dele.
Mais BP: para ganhar mais BP, complete um dia sem salvar.
Arma secreta no museu: depois de desarmar o alarme no museu, vá à direita (aperte ↘) e você encontrará um elevador que leva seu personagem somente até o 4º andar. Lá você achará uma sala secreta com caixas.
Final real: depois de completar o game, o jogo perguntará se você deseja salvar. Faça isso, recoloque o primeiro disco e escolha EX Game. Você verá o prédio da Chrysler no mapa de Manhattan. Vá para lá e suba até o topo para ver o final real.

R

Rainbow Six

– Truques secretos
Pause o jogo e segure L1 antes de executar estas seqüências. Alguns códigos também funcionam na tela do menu principal.
Seleção de fases: ●, ✖, ●, ■, ■, ▲, ✖, ✖
Todas as armas principais: ✖, ●, ●, ▲, ■, ✖, ■, ●
Todas as armas secundárias: ✖, ▲, ■, ●, ■, ✖, ▲, ■
Os reféns não morrem: ●, ●, ■, ▲, ✖, ▲, ✖, ●
Modo Superman: ✖, ■, ▲, ▲, ●, ■, ✖, ✖
Modo Free–For–All: ●, ▲, ▲, ✖, ●, ■, ✖, ▲
Carregar todos os itens: ▲, ✖, ✖, ●, ■, ●, ✖, ▲
Munição extra: ■, ■, ●, ▲, ✖, ▲, ✖, ▲
Invencível: ●, ●, ■, ▲, ✖, ▲, ✖, ●
Sem terroristas: ▲, ●, ●, ▲, ■, ✖, ▲, ●
Abrir todas as portas: ▲, ■, ■, ▲, ✖, ●, ■, ▲
Recarregar energia: ▲, ▲, ✖, ●, ●, ✖, ■, ■
Todos os mapas: ✖, ●, ■, ▲, ▲, ■, ●, ✖
Todos os finais: ■, ▲, ■, ■, ●, ●, ✖, ▲

PS1

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Diário Secreto: para conseguir o diário secreto de Jill Valentine, encontre todos os 30 arquivos e livros do game.
– Segredos
Cada vez que você terminar o jogo e dependendo do seu ranking, um novo item secreto ficará disponível. Para cada finalização, você ganhará também um epílogo (há oito deles). Confira agora todos os itens secretos que você pode conseguir:
1 – Antique Key: para você entrar na casa ao lado do local onde está o primeiro mapa.
2 – Cinco roupas extras: Uniforme de policial de Jill. Uniforme de policial com saia curta. Uniforme de combate. Uniforme de Regina de Dino Crisis. Nova roupa normal
3 – Mercenaries Game: jogo secreto parecido com o de Bio Hazard 2 Dual Shock.
4 – Três armas ilimitadas: você consegue essas armas no Mercenaries.
5 – Munição ilimitada: você consegue essas balas no Mercenaries.
– Jogo extra
Ao terminar o *Resident Evil 3*, você terá acesso a um jogo extra chamado "Mercenaries Game". Nele você poderá escolher entre três dos soldados da Umbrella: Carlos, Mikhail e Nicholai. Seu objetivo é resgatar seis sobreviventes do inferno de Rancoon City. Confira a posição de cada um dos sobreviventes a serem resgatados:
1 – Rapaz gordinho: Gas Station
2 – Garota: Newspaper Office
3 – Brad: Restaurant
4 – Policial: Sub Station
5 – Soldado 1: Sales Office
6 – Soldado 2: Pub Shop
– Senhas
Cofre do hospital: 513, 101, 498, 517
Departamento de Polícia: 0131, 0513, 4312, 0114
– Armas Destruidoras
Entre no modo The Mercenaries, clique na opção Results e escolha Buy para acessar a loja de armas. Você pode gastar o dinheiro adquirido nas missões como mercenário para comprar as armas secretas. Após comprá–las, inicie uma nova partida no jogo normal e pegue–as em qualquer baú. As armas são as seguintes:
Assault Rifle com munição infinita: $ 2.000
Gatling Gun com munição infinita: $ 3.000
Rocket Launcher com munição infinita: $ 4.000
Munição infinita para todas as armas: $ 9.999
– Finais Secretos
Final 1: na cena em que Jill encontra Nemesis na ponte, escolha a primeira opção para derrubá–lo. Com isso, no final do game Jill encontra Carlos e ambos se unem contra o desafio final.
Final 2: na mesma cena da ponte, escolha a segunda opção para pular da ponte e seguir por um novo caminho. Os rumos do game vão mudar e, no final, você encontra Barry, o antigo amigo de Jill.
Final 3: ao se encontrar com Nemesis na ponte, escolha a segunda opção para pular. Chegando à sala do radar, pegue o aparelho e tente voltar. Nicholai vai surgir. Destrua–o e converse com Carlos. Ignore a passagem subterrânea. Volte pela porta e entre na sala novamente. Jill vai receber uma chamada de Barry e isso vai alterar o final.
– Epílogos
Os epílogos são informações extras sobre os personagens do game após o término de suas aventuras. Há oito epílogos e, para consegui–los, você terá que terminar o jogo consecutivas vezes no nível Hard. Os epílogos são:
Epílogo 1: Jill Valentine / Epílogo 2: Chris Redfield
Epílogo 3: Barry Burton / Epílogo 4: Leon Kennedy
Epílogo 5: Claire Redfield / Epílogo 6: Sherry Birkin
Epílogo 7: Ada Wong / Epílogo 8: Hunk
– Seja o melhor
Como de costume nos games da série RE, a maior graduação possível é o Ranking S. Veja como obter essa cobiçada pontuação no terceiro episódio:
1. Termine o game em menos de duas horas
2. Não use nenhum First Aid Spray
3. Salve seu progresso no máximo três vezes
4. Detone o maior número possível de inimigos
– Nemesis "Noel"
O monstrão Nemesis é uma praga que o persegue durante todo o game. O mais comum é fugir da criatura, porém, se você tiver coragem e munição suficiente, pode enfrentá–lo e recolher importantes itens quando ele desmaiar. Isso só funciona no nível Hard de dificuldade. Veja quais são esses bônus:
1º encontro: Eagle 6.0 – part A
2º encontro: Eagle 6.0 – part B
3º encontro: maleta para carregar três First Aid Spray
4º encontro: M37 Shotgun – part A
5º encontro: M37 Shotgun – part B
6º encontro: maleta para carregar três First Aid Spray
7º encontro: munição infinita para uma arma a sua escolha
8º encontro: Machine Gun
– Fabricando munições
Há três tipos de pólvora (Gunpowder) no game: A, B e C. Com elas você pode criar munições e, misturando–as, há como desenvolver projéteis mais poderosos. Veja as combinações e seus resultados.
A = Handgun Bullets
B = Shotgun Bullets
C = Grenade Rounds
A + B = Gunpowder C
A + C = Fire Rounds
B + C = Acid Rounds
C + C = Ice Rounds
C + C + C = Magnum Rounds
Combinações do armário: na delegacia, há um armário

PlayHouse

Assistência Técnica

Destravamos seu PlayStation na Hora !

Consertos, PlayStation, PlayStation 2 e XBOX

THE MOD TEAM OFFICIAL RESELLER

www.playhousesp.com.br

playhouse@playhousesp.com.br

Pague em até 3x

VISA | VISA Electron | REDE SHOP | MasterCard

Sedex Para Todo Brasil

Rua Vitória, 247 - Lj 15 - SP (11) 222-3608 / 3337-1960

trancado. Para abri-lo, é necessário uma senha especial, porém a seqüência numérica varia de jogo para jogo. As possibilidades são: 0131, 0513, 4011 e 4312.
Enigma no posto de gasolina: logo após o posto de gasolina, há um enigma no qual você deve iluminar uma determinada letra do painel. Veja quais são as seqüências de botões para iluminar cada letra do laboratório:
Letra A: A + B / Letra B: A + B + C /
Letra C: B + C + D / Letra D: C + D
Senhas: no laboratório, há um computador em que você deve usar uma senha secreta para acessá-lo. As senhas são: SAFSPRIŃ, ADRAVIL e AQUACURE.

S

PS2

SAINT SEIYA: CHAPTER SANCTUARY

Marine Cloth Ushio: consiga dez vitórias consecutivas no modo Versus.
– Personagens secretos
Veja o que você precisa fazer para liberar lutadores extras no modo Story:
Aquarius Camus: detone Camus no templo Aquarius
Aries Mu: complete o Tutorial no templo Aries
Cancer Deathmask: detone Deathmask no templo Cancer
Capricorn Shura: detone Shura no templo Capricorn
Eagle Marin: detone Deathmask usando o personagem Mu no templo Aries (história alternativa)
Gemini Saga: detone Saga no palácio do Pope
Land Cloth Daichi: vença o Genrou Maouken
Leo Aioria: detone Aioria no templo Leo
Libra Dohko: detone Dohko no templo Libra na segunda vez que você encarar o modo Story (história alternativa), depois que você encarar Shaka
Lizard Misty: detone Ikki usando o personagem Seiya no templo Leo (história alternativa)
Orphicus Shaina: detone Aioria na segunda vez que você encarar o modo Story
Pisces Aphrodite: detone Aphrodite no templo Pisces
Sagittarius Seiya: detone DarkSeiya no templo Sagittarius (história alternativa), depois que você encarar Milo
Scorpion Milo: detone Milo no templo Scorpion
Sky Cloth Sho: termine o modo Story e consiga o ranking Silver Saint
Taurus Aldebaran: detone Aldebaran no templo Taurus
Virgo Shaka: detone Shaka no templo Virgo

PS2

STAR WARS: BATTLEFRONT

Todos os planetas: selecione Historical Campaign na tela de seleção de planetas e pressione: ■, ●, ■, ●
Personagens pequenos: use a senha Jub Jub e divirta-se

PS2

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

– Trapaças de mercenário
Use os códigos na opção code setup, que fica dentro de options:
Todas as artes: R ARTISTS ROCK
Todos os cards: GO FISH
Missão 1: BEAST PIT
Missão 2: GIMMEMYJETPACK
Missão 3: CONVEYORAMA
Missão 4: BIGCITYNIGHTS
Missão 5: IEATNERFMEAT
Missão 6: VOTE4TRELL
Missão 7: LOCKUP
Missão 8: WHAT A RIOT
Missão 9: SHAFTED
Missão 10: BIGMOSQUITOS
Missão 11: ONEDEADDUG
Missão 12: WISHIHADMYSHIP
Missão 13: MOSGAMOS
Missão 14: TUSKENS R US
Missão 15: BIG BAD DRAGON
Missão 16: MONTROSSISBAD
Missão 17: VOSAISBADDER
Missão 18: JANGOISBADDEST

PS2

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

– Passwords da força
Controles malucos: JARJAR
Modo Fly-by: DIRECTOR
Invencível: QUENTIN
Mensagem secreta dos programadores: MAGGIE
HUD desligado: NOHUD
Todos os segredos liberados: PNYRCADE
Nave Z-95 Headhunter: HEADHUNT

PS2

STAR WARS RACER REVENGE

Reparar o Pod: aperte L2 + R2 durante a corrida
– Trapaceiro no Pod
Segure R1 + R2 + L1 + L2 no menu principal e pressione os outros botões abaixo:
Modo Hard (difícil): R1, R2, L1, L2, ▲
Todas as pistas liberadas: →, ←, →, ←, ●, ■, ●, ■
Galeria completa: →, ■, ←, ●, ↓, ✖, ↑, ▲

PS2

STAR WARS: STARFIGHTER

– Passwords secretos
Código mestre: OVERSEER
Invencível: MINIME
Nave secreta: BLUENSF
Estágios extra para o multiplayer: ANDREW
Câmera do cockpit desativada: NOHUD
Galeria de naves inimigas: SHIPS
Galeria de naves e elenco: HEROES
Galeria de arte: PLANETS
Controles contrários: JARJAR
Mensagens dos programadores: LTDJG
Tela padrão: SHOTS, SIZZLE ou HOTEL
Ver os programadores: TEAM
Imagem de Simon: SIMON
O dia de trabalho de James: JAMES
Ver os créditos: CREDITS
Vídeo de natal: WOZ
Câmera maluca (Use SELECT e R1): DIRECTOR

PS2

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

– Piloto trapaceiro
Use os códigos abaixo no menu de opções. Uma mensagem especial aparece confirmando a entrada do truque.
Boba Fett: ■, ●, ▲, ●, ■. Para desativar o truque, aperte ■, ●, ●, ■
AAT Battle Tank: ●, ■, ●, ■. Para desativar o truque, aperte ●, ■, ▲, ●, ■
Power Queen Amidala: ↓, SELECT, ↑, SELECT, ←, →, SELECT
Naboo Kaadu: L1, R1, L2, R2
Shaak: ↑, →, ↓, ←, SELECT
Boost ilimitado: L1, R2, L1, R2, ■, SELECT
Arena Space Freighter: L1, R1, SELECT, ●

■Star Wars

Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!

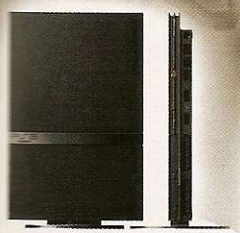
Fratello Games

Financiamos suas compras em até **12x**

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

KIT PROMOÇÃO
POR R$ 109,00

PS Two



PS II

X-Box

Game Cube

Nintendo DS

PSP

Venus +

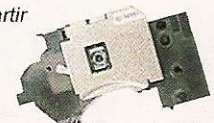
Matrix Infinity

LA6508

Mars - 805

PROMOÇÃO

Troca do leitor original PS II à partir de R$ 290,00 à vista!



Troca do leitor original PS Two R$ 250,00 à vista!

Troca do leitor PS One R$ 139,00 à vista!

OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO

PCI para PS2 SCPH 50001

Thunder Chip

Murano

Troca do leitor original Game Cube R$ 200,00 à vista!

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 -
Fone: (011) 3361-2783

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DOS MOD CHIPS E PEÇAS NO BRASIL. PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

Promoções válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

Pista Arena Battle: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←
Modo Death Star: R1, R1, R1, R1, ↑, ←
Super Honk: ●, ●, ●, ●, L2, SELECT
Race Backwards: L2, L2, L2, L2, ●, SELECT
Corredores rápidos e pequenos: L1, L1, L1, L1, R2, ■
Modo Spinning: ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓
Modo Slippery: ←, →, ■, ●, L1, L2
Mudar o idioma para alemão: SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, L1
Mudar o idioma para espanhol: SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, R1
Mudar o idioma para francês: SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, R2
Mudar o idioma para italiano: SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, L2
Mudar o idioma para inglês: SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, ●
Mudar o idioma para Jawa: SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, ■
Mudar o idioma para Battle Droid: SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, ↑

– Truques na raça
Pista invertida: vença o Gold Cup no circuito Galaxy com qualquer personagem
Personagens secretos: vença o Gold Cup no circuito Galaxy como Anakin. Vários personagens serão liberados, inclusive Darth Vader
Circuito Galaxy: vença em primeiro, segundo ou em terceiro lugar em cada uma das pistas

PS2

STAR WARS: THE CLONE WARS

– Códigos clonados
Armas especiais ilimitadas: SUPERLASER
Todas as missões: SUPERLASER
Amidala no Geonosis Academy: NATALIE
Clone no Geonosis Academy: SONOFFETT
Objetivos extras completados: GIMME
Invencibilidade: DARKSIDE
Foto dos programadores: JEDICOUNCIL.
Munição ilimitada: SUPERLASER
Todos os vídeos: 12 PARSECS.
Todas as missões do modo multiplayer: JORG SACUL
Battle Droid no Geonosis Academy: TRADEFED

PS1

SYPHON FILTER 2

Modo Super Agent: pause o jogo, selecione a opção Weaponry e segure os botões SELECT + L2 + ● + ■ + ✖. Você deve apertar e segurar estes botões exatamente nesta ordem. Um som característico do jogo confirma o truque e habilita um novo item no menu Option, chamado Cheats.
Modo Hard: selecione a opção New Game do menu principal e segure ao mesmo tempo ■ + ● + L1 + R2 + SELECT + ↑ + ✖.
Vencendo a missão: pause o jogo e selecione a opção Map. Feito isso, segure ao mesmo tempo → + L2 + R2 + ● + ■ + ✖. Agora vá ao item Option e depois em Cheats e veja o sucesso da missão.
Todos os vídeos: pause o jogo e selecione a opção Briefing e depois segure os comandos ← + L1 + R2 + ● + ✖. Um som especial confirma o truque. Vá para o menu de opções, entre em Cheats e selecione o vídeo desejado.
Seleção de fase: complete o game usando o nível normal de dificuldade e vá para o menu de opções do jogo. Todas as fases estarão disponíveis para você escolher e curtir os melhores momentos do jogo.

T

PS1

TEKKEN 3

Jogue como Gon: escolha o Modo Survival e, quando puder colocar as suas iniciais no jogo, escreva GON. O dragão não aparecerá na tela de seleção de personagens, mas estará escondido ao lado de Xiaoyu.
Jogue como Doctor B: finalize três vezes no modo TEKKEN FORCE. Depois de derrotar Hei Hachi na quarta vez, você lutará com Doctor B. Vença a luta para que ele esteja disponível em todos os modos.
Jogue como Tiger 1: vença o jogo com todos os 17 personagens, incluindo Eddy Gordo. Feito isso, escolha Eddy Gordo com o botão START para liberar o Tiger.
Jogue como Tiger 2: termine o jogo 50 vezes e depois aperte START na hora de selecioná-lo.
Mude a roupa: para alterar a roupa dos lutares, aperte os botões de soco ou chute durante a tela de seleção dos personagens. Existe uma terceira roupa, basta utilizar o botão START para finalizar a escolha.
Anna vestida de zebra: basta jogar 20 vezes consecutivas como Anna. Automaticamente a roupa fica parecida com uma pele de zebra.
Jin e Xiaoyu com roupas de colegiais: jogue com um deles 50 vezes no Modo Arcade e depois aperte START na hora de selecionar o personagem.
Roupas diferentes: para revelar as roupas secretas de Forest Law e Gun Jack, jogue com eles 50 vezes no Modo Arcade e depois pressione START para selecioná-los.
Combo record: entre no Modo Practice e selecione Freestyle. No menu de opções, pressione rapidamente L1, L2, R1, R2, ● e, ao mesmo tempo ↓ + SELECT.
Mude as comemorações: assim que você vencer o seu oponente, segure ↓ e aperte chute esquerdo ou direito durante o replay da sua vitória. Para ver a pose original, segure ↓ e pressione chute esquerdo ou direito durante o replay do combate.

PSP

TWISTED METAL: HEAD-ON

– Fases extras
Egypt Deathmatch Level: complete o Egypt Mini Level
Greece Death Match Level: detone o Greece Mini Game
Paris Deathmatch Level: termine o Paris Mini Level
Rose Deathmatch Level: complete o Rome Mini Level
Tokyo Streets Deathmatch Level: detone o Tokyo Streets Mini Level
– Personagens secretos
ATV: detone L.A. - Cousin Eddy no modo Story
Axel: detone Russia Mini Level
Cousin Eddy: finalize L.A. - Cousin Eddy no modo Story mode
Crimson Fury: complete o Monaco Mini Level
Dark Tooth: detone o modo Story usando qualquer personagem
Hammerhead: vença em Tokyo Rooftop Mini Level
Mr. Slam: detone L.A. Mini Level

W

PSP

WIPEOUT PURE

Modo Classic Tournament: libere todas as pistas clássicas do game (classic tracks)
– Pistas extras
Para liberar as pistas abaixo no modo Zone, basta conseguir ouro nas zonas de cada circuito:
Pista Coridon 12: complete 25 zonas na Mallavol
Pista Mallavol: detone 25 zonas na Pro T020
Pista Syncopia: complete 30 zonas na Coridon 12

PS2

WORLD TOUR SOCCER 2005

– Trapaças da bola
Todos os truques liberados: L2, L2, L1, R1, ←, ↑, ←, ↓
Muito dinheiro na transferência de jogadores (Season): L1, L1, R1, ↓, ←, →
TIF Tokens ilimitados: ↑, ↓, ↑, ↓, R1, R1, R2, R2, ↑, ↓, ↑, ↓
Times QA Liverpool, TIF OldBoys, TIF Newbies e Touchline: ↓, →, L2, R1, ←, R1
Times TimeWarp: R2, L2, R2, L2, ↑, L1

Faça seu financiamento sem sair de casa!

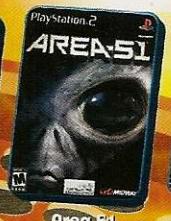
ligue para

SS GAMES

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes e leve para casa estes super lançamentos:*

Midnight Club 3 Dub Edition

Dragon Ball Z Sagas


Area 51

Resident Evil Outbreak File 2

Gran Turismo 4

NBA Street V3

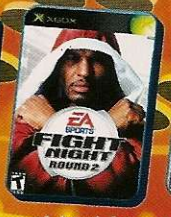
Tekken 5

Shadow of Rome

Fifa Street

Doom 3

Dead to Rights II


Fight Night Round 2

Winning Eleven 8

Constantine

Star Fox Assault

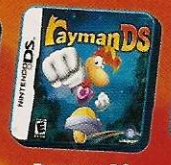
Resident Evil 4

Donkey Kong Jungle Beat

Mario Party 6

Super Mario 64 DS

Wario Ware Touched!


Rayman DS

Robots

Pokémon Dash

Legend of Zelda The Minish Cap

Mario Party Advance

Wario Ware Twisted

Kingdom Hearts Chain of Memories

www.ssgames.com.br

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

Losango
Muito mais que crédito.

*Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou 9x no carnê através da financiadora Losango

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento

tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802 / 3328 6803
3228 7679 / 3328 6802 / 3313 8449

aceitamos os cartões: REDE SHOP, MasterCard, VISA Electron, VISA, Diners Club International, Maestro

NaçãoDesign.com.br

por Julio Wecchi

Suas forças acabaram? Relaxe e use os códigos matadores que separamos

A

PS2

AREA-51
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
9826DD76 783824C6
Energia ilimitada
283C7D9C 0CA57A65
Munição infinita
280F5301 0C13ECF8
280F5376 0C13ECF8
Granadas ilimitadas
283A9103 0CA57A65
Banco de dados completo
4855AE86 0CA37A56
2E187D54 0CA57A65
Todos os segredos liberados
2855AE88 0CA57A56
2855AE2B 0CA57AB2

O

PS2

DEAD TO RIGHTS 2
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
9809ED2E 78D010F5
Energia ilimitada
287FBA93 0CA52C0E
Colete ilimitado
287FBAF9 0CA52C0E
Adrenalina ilimitada
287FBAAE 0CA52C0E
Munição para todas as armas
280C3F78 0C2B14F8
Energia no máximo
287FBAE6 0CA52C0E
287FBAE9 0CA52C0E
Colete no máximo
287FBA5A 0CA52C0E
287FBAE0 0CA52C0E
Adrenalina no máximo
287FBA2D 0CA52C0E
287FBA82 0CA52C0E
Velocidade do game: normal
2879F93A FCE87A65
Velocidade do game: rápida
2879F93A AFA57A65
Velocidade do game: ultra-rápida
2879F93A AF137A65

H

PS2

HOT SHOTS GOLF FORE!
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
F80ACDED 0CA57A6C
2816ED40 01A77AF2
2816EDD8 0C31F80C
2816EDED 42567A65
2816EDD0 40347A71
2816ED0C 6F967A56
2816ED72 6D2D7A65
2816EDA1 F8AA7AF1
D842BF0A 0CA57AF1
2842BF0A A1426965
Pontos ilimitados de compra
284B9774 0C517867
Todos os personagens
484B312D 0CC97A56
6EA3527B 0CA57A65
Todos os clubes
284B31A1 0296AC56
284B3178 0296AC56
Todas as bolas
284B3103 1CA3F944
284B31F7 1CA3F944
Todos os campos
484B3154 0C427A56
2564F5DC 0CA57A65
084B316F 0CA57A44
084B978B 0CA57A44
Todas as roupas
484B97F6 0CD07A56
2564F5DC 0CA57A65
184B970B 0CA5F944
184B9722 0CA5F944
084B97EB 0CA57A44
Itens extras
484B97E5 0CC97A56
2564F5DC 0CA57A65
- Tacada certeira
Jogador 1
0816CD40 0CA57A56
Jogador 2
0816CD3D 0CA57A56
Jogador 3
0816CDE8 0CA57A56
Jogador 4
0816CDBF 0CA57A56

L

PS2

LEGO STAR WARS
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
9834DE78 78C2B8AD
Energia ilimitada (para os dois jogadores)
2816ED40 F7EA7AF1
2816ED40 A1A7225A
2816ED40 7CBCEC09
283F346D A1426965
Lego Studs ilimitado
284E9C78 B46AC23E
Máximo de energia (para os dois jogadores)
2816ED72 F7B67AF1
2816EDA1 A1A722EE
2816ED78 7C62ECAF
283F3462 A1426944
Invencibilidade
284D005A 02427A65
- Personagens extras e mais itens
284DB60C 02427A56
Purple
284DB6A0 02427A71
Moustaches
284D0F65 02427A0F
Minikit detector
284D0F1E 02427A6F
Tea cups
284D65AF 02427A44
Brushes
284D65B6 02427A6A
Big Blasters
284D7D2D 02427A3F
Classic Blasters
284D6B40 02427AF1
Silly Blasters
284D6B2E 02427AD3
- Detone os inimigos com um determinado número de hits
Um hit
284D1D5A 02967A65
Dois hits
284D0E0C 02967A56
Três hits
284D0EA0 02967A71
Quatro hits
284DD165 02967A0F
Cinco hits
284DD11E 02967A6F
Seis hits
284D2AAF 02967A44
Sete hits
284D2AB6 02967A6A
Oito hits
284DF62D 02967A3F
Nove hits
284D3F40 02967AF1
Dez hits
284D3F2E 02967AD3
11 hits
284DAB03 02967A2A
12 hits
284DAB7C 02967A7B
13 hits
284D25CF 02967AF2

Lego Star Wars

O que é GameShark ?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção servem somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas Obrigatórias:
- Todos os **Códigos Mestres** devem ser carregados junto com os demais truques.
- Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks da **InterAct** ou **MadCatz**. Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Carregue somente uma trapaça por vez, ou o game poderá travar.
- **A maioria dos truques não funciona a partir de savegames**. Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Onde comprar?

Desde a aquisição dos diretos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de se encontrar nas lojas de videogames e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. Vale lembrar que a versão do PS1 não é mais fabricada e, por enquanto, não há GameShark para o PSP. No entanto, é possível comprar a versão original e mais recente do modelo do PS2 (GS 2.0 v5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos Estados Unidos) que listamos abaixo:
- **Amazon:** www.amazon.com
- **BestBuy:** www.bestbuy.com
- **EBGames:** www.ebgames.com
- **Mad Catz:** www.madcatz.com

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

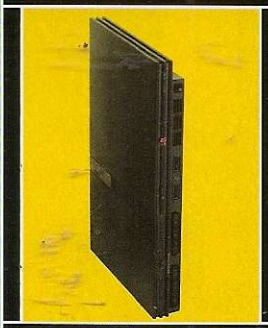
Venus	US$ 13	Bios PS1	US$ 10
Matrix	US$ 40	Capacitor 100X200V	US$ 1
Ótica PS1	US$ 28	Fonte GAME CUBE	US$ 75
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76	Controle MEGADRIVE	US$ 2
Ótica Dreamcast jap	US$ 28	Controle PS2orig	US$ 23
Flat Alongadora	US$ 2	Controle SEGASATURN	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4	Controle X-BOX VR5	US$ 17
Laser PS1	US$ 4	Modem PS2	US$ 20
Laser PS2	US$ 25	Memory Card PS2	US$ 20
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5	Lente p/ PS1	US$ 3
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13	Motor CD p/ PS1	US$ 4
Suspensão 400-R	US$ 27	Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
LA 6508 orig.	US$ 33	Polia CD PS1	US$ 2
BA 5986	US$ 6	CDX 8606	US$ 10
BA 5810	US$ 6	Kit Engrenage PS1	US$ 3
BA 5815	US$ 6	Modulador RF 2CAN	US$ 2
BA 5954	US$ 6		
BA 5977	US$ 6		
BA 6392	US$ 6		
BA 6398	US$ 6		
BA 6664	US$ 6		
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6		

ATACADO PARA TODO BRASIL

Preço de tabela da
www.raiolasergames.com.br
+ 10% + SEDEX

Console PS2
US$ 245
50001

Console PS2 Slim
US$ 205



Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215

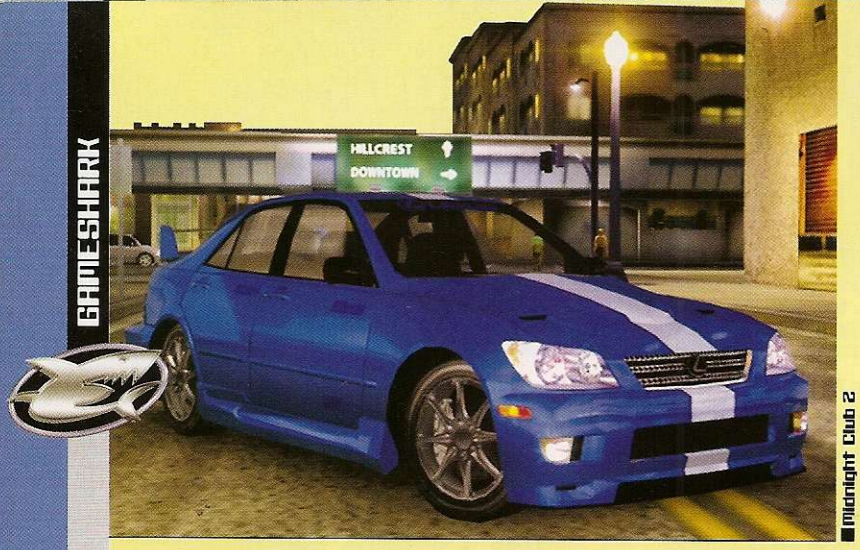
Informática

Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511



Midnight Club 2

M

PS2

MIDNIGHT CLUB 2
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
F457B620 FA640516
Sem danos
0450B668 3470D17C
Nitro ilimitado
0450B668 3470F17C
Machine Gun e foguete ilimitados
04109668 34F0C35C
Todas as corridas
0450B168 34F0D71C
Todas as cidades
0450B168 34F0F71C
Todos os veículos
0450B169 34F0D71C
Sem pedestres nos modos Career e Battle
0410B069 34F0F73C
Sem trânsito
0490B068 34F0F73C

PS2

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
Código mestre
984EB262 789CA54E
Dinheiro ilimitado
28617B78 1CD1A03E
28617B03 1CD1A03E
Nitro ilimitado
2816ED40 F7227A44
2816EDD8 A126A48D
2816EDED 68FC7A77
28320254 A1426965
Todos os carros, pistas e acessórios
4861319C 0CFB7A56
2E187D54 0CA57A65
Velocidade máxima
2861BAF2 B1F47165
Sem velocidade máxima
2861BAF2 0CA57A65
Máximo de veículos liberados
2861BA9C 0CA5E485
Chegar em terceiro lugar
2861BA0A 0CA5E485
Chegar em segundo lugar
2861BA15 0CA5E485
- Truques para o Career
Máximo de vitória
2861A93A 0CA5E485
Máximo de reinicios
2861A9F2 0CA5E485
Máximo de vitórias no Tournaments
2861A901 0CA5E485
- Clubes
Chopper of America Bike
2861BA6D 0CA5E485
Luxury Rollers Car
2861BAFB 0CA5E485

O

PS2

OBSCURE
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
980B49A5 78C22008
Energia ilimitada
2816ED40 01E23EE5
2816EDD8 B1C37A65
2816EDED A1A38423
2816EDD0 DB137A51
280CBA2B A1426965
Munição infinita
282CAF6D 6FD97A65
Itens ilimitados
28368551 F7427A4F
2836852D 6D6D7AE6
Save Discs ilimitados
2837B493 6F497A65
Todos os materiais extras
48D73B19 0C427A56
2E187D54 0CA57A65

R

PS2

RISE OF THE KASAI
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
982F502D 7881A019
Recarregar energia
(aperte L2)
D9C9DC45 0CA5CB3E
287EE554 E1837A65
D9C9DC45 0CA5CB3E
287E6AED E1837A65
Tudo destravado
4825B52D 0CA37A56
2E187D54 0CA57A65

S

PS2

SHINING TEARS
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
980BC674 78D0FD14
Fundos ilimitados
28574872 1CD1A03E
- Truques para Xion
LV no máximo
1857B938 0CA57A4F
EXP no máximo
2857B93A 0C965526
STR no máximo
1857B9F1 0CA5E485
AGI no máximo
1857B92A 0CA5E485
INT no máximo
1857B9F2 0CA5E485
CON no máximo
1857B96C 0CA5E485
Pontos de status no máximo
1857B9DD 0CA5E485
Pontos de habilidades no máximo
1857B9A5 0CA57A4F
Todas as habilidades no máximo
2857B955 9926FA2A
2857B9FB 9926FA2A
1857B9A0 0CA5FA2A
- Truques para Elwyn
LV no máximo
1857B738 0CA57A4F
EXP no máximo
2857B73A 0C965526
STR no máximo
1857B7F1 0CA5E485
AGI no máximo
1857B72A 0CA5E485
INT no máximo
1857B7F2 0CA5E485
CON no máximo
1857B76C 0CA5E485
Pontos de status no máximo
1857B7DD 0CA5E485
Pontos de habilidade no máximo
1857B7A5 0CA57A4F
Todas as habilidades no máximo
2857B755 9926FA2A
2857B7FB 9926FA2A
1857B7A0 0CA5FA2A
- Truques para Ryuna
LV no máximo
1857E738 0CA57A4F
EXP no máximo
2857E73A 0C965526
STR no máximo
1857E7F1 0CA5E485
AGI no máximo
1857E72A 0CA5E485
INT no máximo
1857E7F2 0CA5E485
CON no máximo
1857E76C 0CA5E485
Pontos de status no máximo
1857E7DD 0CA5E485
Pontos de habilidade no máximo
1857E7A5 0CA57A4F
Todas as habilidades no máximo
2857E755 9926FA2A
2857E7FB 9926FA2A
1857E7A0 0CA5FA2A
- Truques para Lazarus
LV no máximo
18572D38 0CA57A4F
EXP no máximo
28572D3A 0C965526
STR no máximo
18572DF1 0CA5E485
AGI no máximo
18572D2A 0CA5E485
INT no máximo
18572DF2 0CA5E485
CON no máximo
18572D6C 0CA5E485
Pontos de status
18572DDD 0CA5E485
Pontos de habilidade
18572DA5 0CA57A4F
Todas as habilidades no máximo
28572D55 9926FA2A
28572DFB 9926FA2A
18572DA0 0CA5FA2A
- Truques para Neige
LV no máximo
1857F538 0CA57A4F
EXP no máximo
2857F53A 0C965526
STR no máximo
1857F5F1 0CA5E485
AGI no máximo
1857F52A 0CA5E485
INT no máximo
1857F5F2 0CA5E485
CON no máximo
1857F56C 0CA5E485
Pontos de status no máximo
1857F5DD 0CA5E485
Pontos de habilidade o máximo
1857F5A5 0CA57A4F
Todas as habilidades no máximo
2857F555 9926FA2A
2857F5FB 9926FA2A
1857F5A0 0CA5FA2A
- Truques para Volg
LV no máximo
1857FF38 0CA57A4F
EXP no máximo
2857FF3A 0C965526
STR no máximo
1857FFF1 0CA5E485
AGI no máximo
1857FF2A 0CA5E485
INT no máximo
1857FFF2 0CA5E485
CON no máximo
1857FF6C 0CA5E485
Pontos de status no máximo
1857FFDD 0CA5E485
Pontos de habilidade no máximo
1857FFA5 0CA57A4F
Todas as habilidades no máximo
2857FF55 9926FA2A
2857FFFB 9926FA2A
1857FFA0 0CA5FA2A

PS2

STOLEN
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
982100B1 783822EE
Energia ilimitada
2816ED40 F7427AB1
2816EDD8 A19B1703
2816EDED 8442E42B
2804C2F2 A1426965
2804C2CF 0CA57A65

Detone seus jogos preferidos com as dicas da Revista PlayStation.

Edição 76 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** God of War; Lego Star Wars; Splinter Cell 2; Midnight Club 3
- **Reviews (PS2):** Full Sprectrum Warrior; Narc; MotoGP 4; Dead to Rights 2; Rise of The Kasai
- **Superdicas:** Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum e Ace Combat 5: The Unsung War

Edição 75 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Gran Turismo 4; Tekken 5; Cold Fear; Brothers in Arms
- **Reviews (PS2):** Fifa Street; ; Naruto: Narutimate Hero 2; Enthusia: Profissional Racing
- Midnight Club 3: lista completa dos carros e motos deste novo jogo rei dos rachas

Edição 74 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Playboy: The Mansion; Devil May Cry 3; Winning Eleven 8 International
- **Reviews (PS2):** Champions: Return to Arms; NBA Street V3; Eye Toy Monkey
- Dicas especiais para o The Punisher; Shadow of Rome

Quer ganhar 2 edições? Ligue e saiba como!

Edição 73 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** KOF 94 Re-bout; Dragon Ball Z Budokai 3; Syberia II; Capcom Fighthing Jam
- **Reviews (PS2):** Airborne Troops; Mercenaries; Xenosaga II
- **GRÁTIS:** Pôster duplo. Frente com galeria de jogos e verso com 800 top dicas

Edição 72 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Metal Gear 3; Megaman X8; Viewtiful Joe 2; Capcom Fighting Jam
- **Reviews (PS2):** Golden Eye; Bard´s Tale, Virtua Quest; Backyard Wrestling 2; Dragon Quest VIII
- Saiba tudo sobre os Cavaleiros do Zodíaco para o PS2

Para comprar, ligue para (11) 3038-5050 ou ou 0800 557667 e informe a OFERTA 125 Se preferir, acesse o site www.europanet.com.br

Almanaques da PlayStation

Ed. Extra 8 - R$ 9,90

- O guia definitivo do GTA. Inclui dicas de todas as versões e detonados do GTA 3, Vice City e San Andreas

Ed. Extra 7 - R$ 11,90

- Almanaque com 10 games campeões, detonados do começo aos fim, recomendados pelo Makotron

Ed. Extra 6 - R$ 14,90

- Almanaque de 200 páginas com dicas para 859 jogos de PS1 e 235 jogos de PS2. Ainda traz catálogo inédito de jogos

Ed. Extra 3 - R$ 6,50

- Só para quem tem GameShark. São códigos para ativar 6.550 dicas e trapaças para jogos do PS1 e PS2

Preencha este cupom (ou cópia) e envie pelo correio, ou fax, à Editora Europa: Rua M.M.D.C., Nº 121 CEP: 05510-900 - São Paulo - SP - Fax (11) 3097-8583

Edição	Qtde.	Preço unit.	Desconto	Total+Frete

Nas compras acima de R$ 60,00 você pode parcelar em até 3x sem juros no cartão de crédito ou no pagamento em cheque

Escolha sua forma de pagamento: **Oferta 125 - Play 77**

☐ **Cartão de Crédito**

☐ MasterCard Maestro ☐ Diners Club International ☐ VISA ☐ CREDICARD ☐ American Express

Nº _____ mês ____ ano ____

Preencha com todos os dígitos impressos no verso do cartão *Validade*

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios**
Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

☐ **Depósito Bancário** *(somente pagamento à vista)*
Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____

Endereço: _____

Compl.: _____ Bairro: _____

Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____-_____ Data de nascimento: ____/____/____

Profissão: _____

DDD: ____ Fone: _____ Celular: _____

Cel.: _____ E-mail: _____

RG: _____ CPF: _____

***Fretes para postagem simples** - 01 exemplar: SP e RJ = R$ 1,00 / Demais = R$ 1,50 - Frete 02 exemplares: R$ 2,00 - Frete 03 ou mais exemplares: SP e RJ = R$ 3,00 / N e NE = R$ 7,50 / Demais = R$ 5,00. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex consulte valores pelos telefones

Oferta válida de 01/06/2005 a 30/06/2005 para compras efetuadas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem os estoques.

por Leandro Rodrigues

Confira as curiosidades que marcaram as principais E3 destes últimos 10 anos

96. A pioneira

Quase três anos antes do lançamento da **Dicas & Truques**, a Editora Europa já trazia as novidades da E3. A primeira cobertura rolou em 96, na **Revista do CD-ROM 13.**

1995 – E a Lenda Começa...

A primeira E3 estava cercada de expectativas. A Sony tinha tudo para entrar de cabeça logo na primeira edição do evento com o Playstation, lançado em dezembro de 1994 no Japão. No entanto, o console não mostrou as caras no evento. A Sega apresentava o seu novo videogame, o Saturno, que tinha a impossível missão de encarar o PS1. Já a Nintendo deixava escapar poucos detalhes sobre o sucessor do SNES, o Ultra 64, que posteriormente foi chamado de Nintendo 64.

1997 – PS1 líder absoluto

Esse ano não teve grandes surpresas. A Sony já era líder no mercado de games, enquanto Sega e Nintendo brigavam pelo segundo lugar. Exceto os rumores do Dreamcast, não havia novos consoles. Por isso, o evento foi recheado com centenas de lançamentos de jogos.

1999 – PS2 foi para o forno

Depois de dois anos consecutivos em Atlanta, a E3 volta com força total em Los Angeles. A Sega mostra pela primeira vez no ocidente o Dreamcast, um console superior ao PS1, o líder absoluto. Para contra-atacar, a Sony resolveu se antecipar e anunciou pela primeira vez o Playstation 2 e seu revolucionário chip Emotion Engine. Já a Nintendo não abriu o bico e deixou guardado a sete chaves o projeto Dolphin, o futuro GameCube. A E3 de 1999 foi a primeira que a **Dicas & Truques** cobriu (na edição 5).

2000 – A E3 do PS2

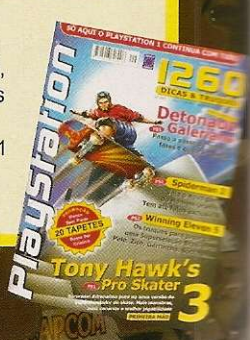
O PS2 mostra sua cara pela primeira vez (e o barulho foi grande) com demos jogáveis, gráficos incríveis e a promessa de manter a liderança conquistada no PS1. Nesse mesmo ano, o Dreamcast se destacava dos atuais consoles (PS1, Saturn e N64), porém tinha poucos games de peso. Foi o último ano que a Sega experimentou o gostinho do sucesso na E3. Em 2001, a dona do Sonic fechou as portas das fábricas do Dreamcast e anunciou ser somente uma produtora de jogos para os antigos concorrentes.

2004 – PSP: o destaque do evento

Nenhum novo console, apenas centenas de títulos anunciados para todas as plataformas (PS2, Xbox, GameCube e PC). A Sony continuava na ponta soberana. A Microsoft e a Nintendo brigavam pela segunda posição. As grandes surpresas do evento ficaram por conta dos portáteis. A Sony mostrou pela primeira vez o esperado PSP e a Nintendo, o DS. Mas sem nenhuma sombra de dúvida, o PSP foi a grande sensação da edição 2004, pois o estande recebeu o maior número de visitantes.

Enquanto isso, há quatro anos...

A edição 29 da **Dicas & Truques para Playstation** trouxe na capa os primeiros detalhes sobre o lançamento de *Tony Hawk´s Pro Skater 3* (PS1), o game de skate mais esperado pela garotada. Além disso, a revista trouxe o detonado de *Galerians* (PS1) e uma super-reportagem do *Winning Eleven 5* (PS2), além de truques insanos para *Quake 3* (PS2). A cobertura da E3 de 2001 saiu na edição do mês seguinte, a 30.



PLAY SHOP

ANUNCIE AQUI!

(11) 3038-5090 • (11) 3038-5094
(11) 3038-5103 • (11) 3038-5084
(11) 3038-5082
publicidade@europanet.com.br

PLANET GAMES

- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica especializada
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

Financiamos em até 12 X no cheque ou carnê

Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - São Paulo-SP
contato@planetshopping.com.br

Sujeito a análise de crédito

BUTICA GAMES

Assistência Técnica Especializada

GAME BOY ADVANCE · Dreamcast · Atacado e Varejo

Venda de games novos, semi-novos e acessórios para todos os games

Compra * Venda * Troca * Financia

Destravamento - Unidade Ótica
para Playstation 1 e 2 e Xbox

- Locações de jogos em geral
- Salão de jogos com todos os games do momento.

Aceitamos todos os Cartões de Crédito e pagamentos em cheque e carnê

Tel.: (11) 6244-5392 Entregamos via Sedex
Av. Antonello da Messina, 859 - Vila Paulistana

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

Nintendo · SONY

Parcelamos em até 15 X

- VÍDEO-GAMES E JOGOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA COM PROFISSIONAIS QUALIFICADOS
- DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2 COM 01 ANO DE GARANTIA NO CHIP

Site: www.dragoon.com.br • Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 - V.N. Conceição - SP (Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

PS2

Por tempo Limitado em

15x de R$ 99,00

(crédito sujeito a aprovação com cheque)

Vendas • Destravamento
Assistência Técnica

RICKY Brinquedos

Atendemos todo o Brasil

Tel.: (11) 5687-4471 - Shopping Fiesta
Av. Guarapiranga, 752 - Loja 65 - Sto. Amaro

V12 Games

Parcelamento em até 12x no cheque

CONDIÇÃO ESPECIAL PARA LOJISTA

Assistência Técnica em Video Games

Grande Variedade de Jogos e Acessórios

Promoções especiais na compra pelo site
WWW.V12GAMES.COM.BR

ATÉ 5x S/ JUROS NOS CARTÕES: VISA · MasterCard

financiamento no cheque sujeito a aprovação e taxa de 5,65 a.m.

Loja 1 - Taboão da Serra:
Av. Dr. José Maciel, 229 - 1ºandar - Sl 05
Jd. Maria Rosa - SP (11)4771-8595/4787-3332

Loja 2 - Osasco (Centro de Ofertas):
R. Antonio Agú, 414, box 43 - Centro
(11)3688-1551

PS one
N64
GBC
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games

Morumbi
Desde 1993

LAN & NET

(11) 3721-4045

www.pointgames.com

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO

ENTREGAMOS VIA SEDEX

explosaogames@terra.com.br

Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M

Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games

Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito *

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

Enviamos via sedex para todo o Brasil

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

KENWOOD JVC Pioneer SONY

Assistência Técnica para Vídeo Games

Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games

Cheque Eletrônico REDE SHOP

Diners Club Maestro MasterCard VISA VISA Electron

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941

Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Destravamento e Consertos

Orçamento sem Compromisso

Desconto para Lojistas

M.D.R GAMES

COMÉRCIO DE VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS

COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PS XBOX NINTENDO Dreamcast GAMECUBE

DESBLOQUEIO

UNIDADE ÓTICA

TRANSCODIFICAÇÃO

FONTE

VENDA

Atendemos todo Brasil

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana

Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME

Games de última geração

PlayStation Nintendo X Box e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377

6682-9535

www.awi.com.br/artgame

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA – VENDE – FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito à análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PSone
Dreamcast
GAMECUBE
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
(apenas para SP capital).
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKA'S GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PSone
PlayStation 2
GAME BOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
Assitência Técnica Especializada
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<
>XBOX<
Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

Disk Games "Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
Há mais de 3 anos no mercado
Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
Aceitamos cartões de crédito
Garantia em todos os serviços e mercadorias
Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
ROCK LASER GAMES
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1508 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513 Lapa
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
Venda de aparelhos novos e usados
Acessórios em geral
CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0**11) 3328-6801 / 3328- 6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES

mggames@ig.com.br

COMPRA - VENDA - TROCA

Aparelhos Novos e Seminovos

Despachamos para todo o Brasil

fone: 6909-7167

H-lera

Games e Assistência Técnica

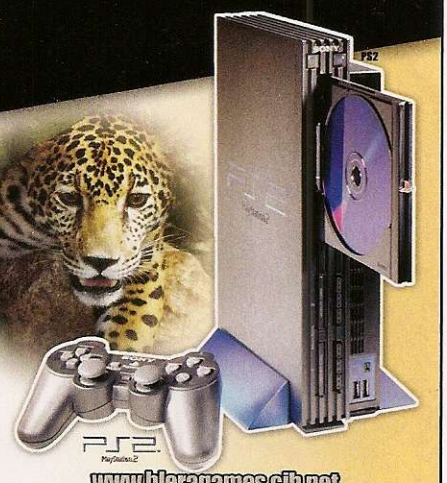
Acessórios, jogos e consertos

V-Thunder

Assistência técnica em games

R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp

(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165



www.hleragames.cjb.net

TEC CENTER

WWW.TECCENTERS.COM

Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência técnica

Enviamos sedex para todo Brasil

PS one GAME BOY ADVANCE SEGA PlayStation 2

Rua Barão de Duprat,323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738

ASA CELL
assistência técnica para celulares
credenciada CLARO
R.Albion ,21-Lapa - SP
3834-5524

Destravamento do PS2 - XBOX e Manutenção

Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox N64 • GC • PC Games

- Venda de Aparelhos
- Acessorios
- Enviamos para todo Brasil

(32) 3215- 5898

R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x

PSII

Controle Original

Controle Remoto

Modem

Memory Card Promoção R$ 79,00

GAME CUBE

PS One Promoção 6 x R$ 54,00

GAME BOY SP

X-BOX

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Troca do leitor original PS II 6 vezes R$ 320,00

Troca do leitor original PS One 6 vezes R$ 139,00

Promoção

Promoção

COMPRA O MOD A VISTA OU EM ATÉ 12X SEM JUROS

Orçamentos sem compromisso e na hora. Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos Modchips mais confiáveis do mundo.

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Acessamos Cartões

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Mega 5.0

Thunder Chip

Messiah

DMS 3

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

www.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 Fone: (011) 3362-2255 Fone/Fax: (011) 3224-9414

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas em até 6 vezes no mesmo cartão e somente à vista

Tilty's Gamer

- Vendas de consoles de todas as marcas.
- Acessórios e jogos originais.
- Assistência técnica própria especializada.
- Tudo com garantia.
- Facilitamos o pagamento.
- Destravamento de PS-2 e outros consoles.
- Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
- Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.

Onde diversão é coisa séria!

Não temos filial

Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP
Tel: 6191-3000 / 6193-7163
www.tiltysgames.com.br

NETTGAMES

Vendas, Acessórios e Consertos

Garantia de 6 meses
Destravamento de PS1 e 2 (na hora)

PLAY 1e2

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado

- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos

Fantasia WWW GAMES

TUDO COM GARANTIA

PlayStation PS2 Nintendo

DESPACHAMOS Para todo Brasil via :

SEDEX GLOBAL MESSENGER

depósito bancário Itaú

DISK GAMES

(0xx11) 296-7679
São Paulo - SP 6243 - 6021

Front Games

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:

Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade

TEL: (11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

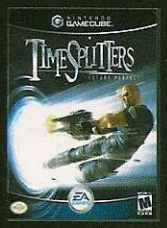
>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<



GAMECUBE

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIL

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

PORÃO GAMES

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 às 18:00 horas

- Assistência Técnica Especializada
- Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games

VISA

Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL !!!

XBOX

Brothers In Arms

Cold Fear

Doom 3

Jade Empire

Midnight Club 3: DUB Edition

NARC

Unreal Championship 2

Winning Eleven 8

NINTENDO GAMECUBE

Digimon World 4

Donkey Kong Jungle Beat

Dragon Ball Z Sagas

Resident Evil 4

Star Fox Assault

Time Splitters Future Perfect

TMNT Mutant Melee

Tom Clancy's: Splinter Cell

PS2

Cold Fear

Devil May Cry 3

Enthusia Professional Racing

Full Spectrum Warrior

God of War

Midnight Club 3 DUB Edition

Resident Evil Outbreak 2

Winning Eleven 8

PSP

Dynasty Warriors

Fifa Soccer

Lumines

Metal Gear Acid

Midnight Club 3

Need For Speed Underground Rivals

Rengoku

Tony Hawk's Underground 2

Twisted Metal: Head On

NINTENDO DS

Pokémon Dash

Retro Atari

Wario Ware Touched!

Yoshi Touch & Go

PS one

GAME BOY ADVANCE

WWW.PORAOGAMES.COM.BR

Sony PSP, Nintendo DS, Microsoft X-Box, Nintendo Game Cube, Sony Ps Two, Nintendo GBA SP, Sony Ps One, são desenhos, figuras e logotipos, sendo marcas comerciais e registradas pertencentes as mesmas neste país e em outros